EL ARTE DE MEGAMAN STARFORCE

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

Summon Night: Twin Age

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Samba de Amigo

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

TÍTULOS PREVIOS AL E3 Pág. 50

Además:
- Arcadias
- La Calle CN
- Especial de Armas

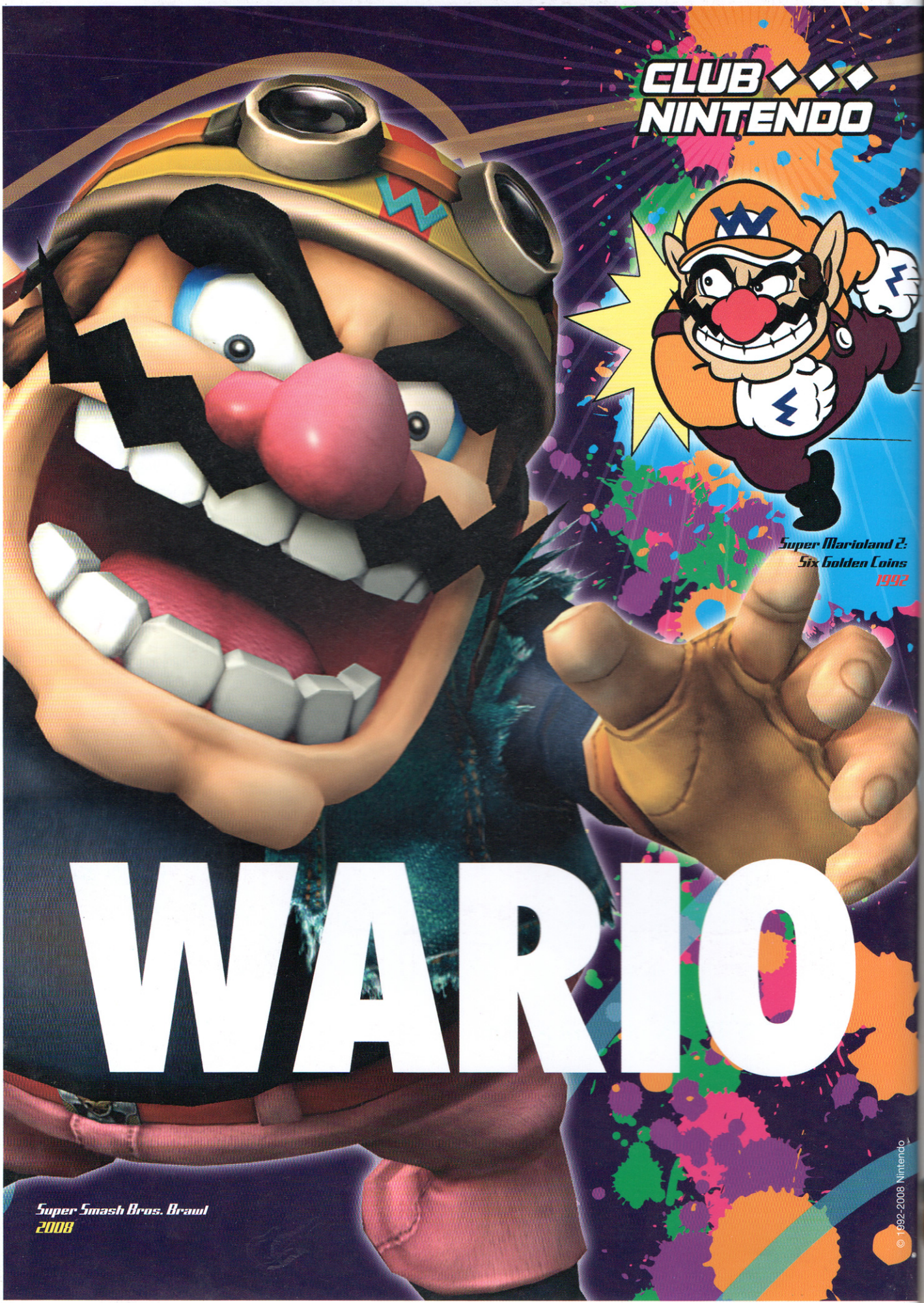
FINAL FANTASY® IV

¡Resurge la magia RPG!

P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00 • GUATEMALA Q 16.00 •
EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA R. Col 1,100.00 • PANAMÁ B/2.00

0 37634 13138 1 08

Año 17 No.8


CLUB NINTENDO
Super Marioland 2:
Six Golden Coins
1992
WARIO
Super Smash Bros. Brawl
2008
© 1992-2008 Nintendo

SUMARIO

6 Dr. Mario
10 Los Retos
12 Extra
14 Top 10
16 LogNin
22 Previo
30 Consola Virtual
35 WiiWare
38 Gamevistazo
42 El arte de MegaMan SF
46 Arcadias: Snow Bros.
54 **Nuestra Portada:** **Final Fantasy IV**
62 SOS
74 Las armas en los videojuegos
78 La Calle CN
82 Uno con el Control
90 Cementerio de Videojuegos
96 Última Página

94

86

ESTE MES REVISAMOS

Samba de Amigo 26
Wall-E: The video game 32
We Ski 48
Madden NFL 09 60
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures 70
FaceBreaker 80
Summon Night: Twin Age 86
Rygar: The Battle for Argus 88
Ninja Gaiden: Dragon Sword 94

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5366 0600
Sin costo desde el Interior de la república: 01 800 730 4000
Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

Títulos previos al E3 2008 50

Uno con el Control

En esta ocasión podrás encontrar varios consejos para sobresalir en **Mario Kart Wii**, además te mostramos algunos atajos que te ayudarán para ganar todas las carreras en las que participes, así que si eres de los que no se puede despegar de este título gracias a su modalidad de juego en línea, no puedes perdértelo. 82

Las armas en los videojuegos

Desde los años del NES, hemos visto infinidad de armas en las grandes series de videojuegos, pero una de las que más se repiten es la katana, pues bien, te hemos preparado un interesante articulo acerca de este letal instrumento, estamos seguros que hay cosas que no conocías; no seas cortado y échale un ojo, te aseguramos que te gustará. 74

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso
José de Jesús Cabrera

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Hugo Salas Martínez

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
Gónzalo Solórzano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna

DIRECTOR DE MARCAS
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Alberto Balbín

EJECUTIVOS DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

COORDINADORES DE MARKETING
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Silvia Cañas

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Iñiguez

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 17 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. , Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2007. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2008.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970

EDITORIAL

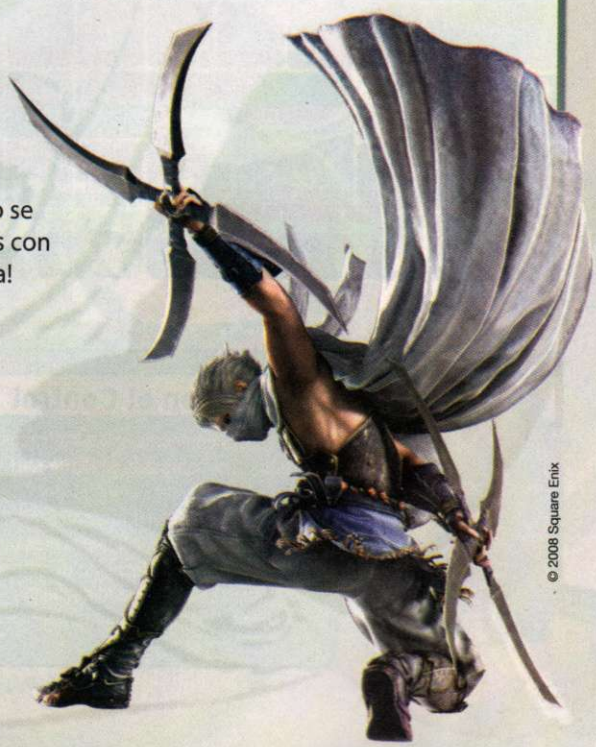
AÑO XVII No. 8 AGOSTO 2008

Así como regresó la moda de los años ochenta y los productores de cine ven una posibilidad atractiva al recrear historias clásicas para darles un nuevo tratamiento con la tecnología actual, también los videojuegos tienen la peculiaridad de generar *remakes* de los éxitos de consolas pasadas. Lo hemos visto con **Pokémon**, **Metal Gear** o **Resident Evil**, siendo una característica que en las nuevas versiones le agregan detalles que van desde actualizaciones en la trama o cambios en el entorno gráfico. Apoyado en lo anterior, Square Enix decide traernos de vuelta sus historias más impactantes como **Final Fantasy I, II, III** y ahora **FFIV** en el Nintendo DS, la cual te llevará a descubrir más secretos sobre la historia de **Cecil**, **Kain**, **Rosa**, **Rydia** y los demás guerreros que se enfrentarán al terror de **Zeromus**.

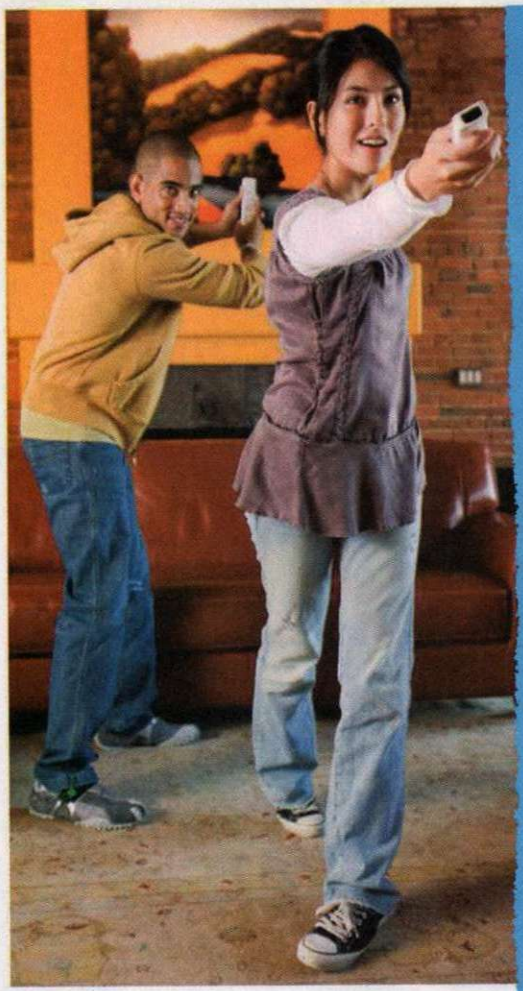
Final Fantasy IV es el juego que ilustra Nuestra Portada de agosto y llega en un momento clave para Square Enix, pues se estaría celebrando el aniversario 20 de la popular saga de RPG creada por Hironobu Sakaguchi y con la perfecta musicalización de Nobuo Uematsu. De hecho, si quieres disfrutar de su música con más intensidad, te recomiendo que escuches el disco **Final Fantasy Celtic Moon**, que te pondrá a tono con la derrama de sentimientos y reacciones que vives en cada una de las partes del juego; esta música cuenta con arreglos de diversos instrumentos como guitarras, flautas y teclados, resultando en una excelsa mezcla que disfrutarás desde que inicie el preludio.

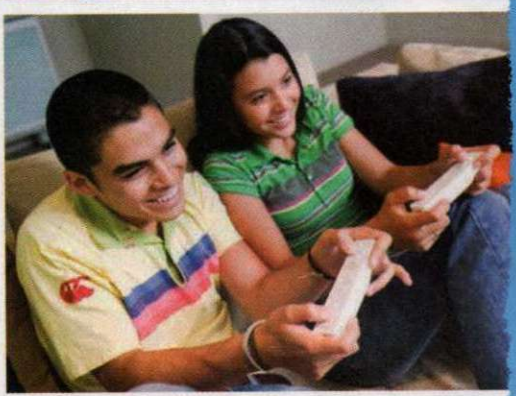
Además, como un excelente complemento para esta edición, te presentamos las reseñas de los juegos más populares como **Samba de Amigo**, **Ninja Gaiden Dragon Sword**, **Facebreaker** o la más reciente entrega de **Madden**, en donde aparece Brett Favre en portada, otrora mariscal de campo de Green Bay. ¿Será que ya no quisieron arriesgarse por aquello de las dudas?

Recuerda que en nuestra próxima edición encontrarás el reporte completo del E3 2008. ¡Pues no se diga más e iniciemos con la edición de fantasía!



© 2008 Square Enix





Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com

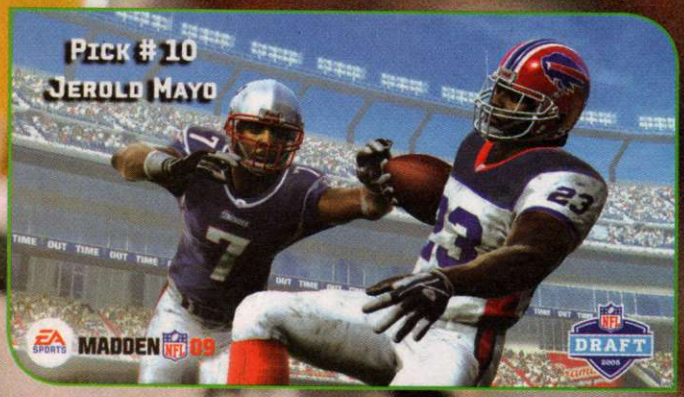
™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

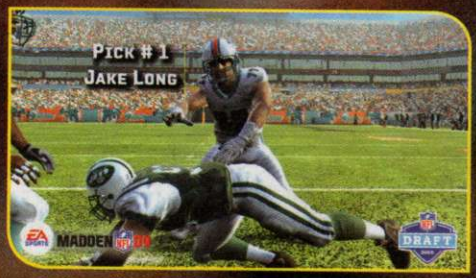
La imagen

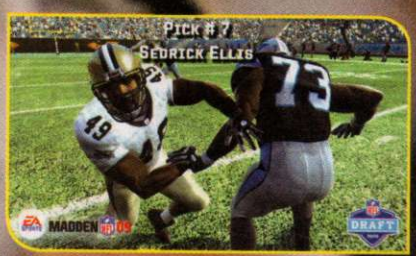
MADDEN NFL 09

Electronic Arts nos presenta una nueva entrega de su franquicia predilecta Madden, la cual ha sido todo un éxito para el Wii por la capacidad de controlar los movimientos de los jugadores con tus propias manos, simulando los pases y teniendo pleno control de las acciones dentro del emparrillado. Gráficamente sí notamos una mejora importante, pues las texturas del campo y de los jugadores son más estilizadas. Como era de esperarse, también podrás adentrarte en varios minijuegos en donde participarán tus Miis. Si quieres enterarte de todo lo relevante de este juego, checa la...

...Página 60







© 2008 Electronic Arts

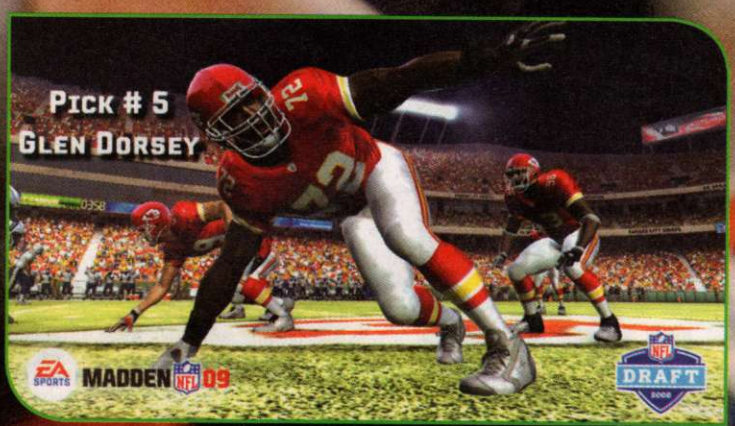


Foto: EFE

DR. MARIO

¡Qué tal, estimado **Dr. Mario**! Llevo ya algunos años leyendo y coleccionando todas sus revistas y creo que con cada año que pasa la publicación va mejorando más y más, aunque me gustaría que volvieran a regalar los famosos pósters que tanto agradan. En fin, es la primera vez que necesito consulta y espero me respondas:

1.- ¿Por qué no pude copiar el archivo de mi juego de **Super Smash Bros. Brawl** que tengo guardado en la consola Wii a una tarjeta SD? No creo que sea por falta de espacio, ya que revisé y tenía suficientes bloques libres en la tarjeta, y probé guardando otros archivos de distintos juegos y éstos sí se copiaron como si nada.
2.- ¿Por qué la gente de Nintendo no pone en la Consola Virtual el juego "**The Legend of Zelda: Majora's Mask**"?

Alejandro Rojas
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Alex? Gracias por tus comentarios, es bueno saber que la revista cada vez te guste más, pues esa es nuestra intención: publicar una mejor cada número y así no sólo alcanzar las 200 ediciones como ocurrió en el mes pasado, sino inclusive llegar a más. Aterrizando en tus preguntas, por desgracia algunos archivos de respaldo o "save games", como se les conoce de forma tradicional, no se pueden copiar ni siquiera a una SD, esto por la misma protección de archivos, y lo mismo ocurre con **Guitar Hero III**, por ejemplo. Así que procura que tu consola no sufra ningún daño, pues habrá esfuerzos y logros que no podrías recuperar.

Recuerda que la Consola Virtual, al igual que el Wii, no tienen mucho tiempo desde su estreno y claro, la lista de juegos para descargas se va actualizando semana tras semana, es por ello que aún falta mucho por ver y estamos seguros que ese juego saldrá en algún momento, pues falta una enorme cantidad de títulos importantes, como **Super Smash Bros.**, **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars**, **Star Fox** de SNES o los diferentes títulos de **Mortal Kombat**.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Qué has hecho últimamente?, creo que muy ocupado con los virus en tu nueva entrega para WiiWare. Bueno, te doy mis preguntas:

1.- ¿Llegará el título "**Guitar Hero: World Tour**" para Nintendo Wii? Porque se ve bueno eso de poder usar micrófono y batería, al estilo **Rock Band**, y sobre ese título es la siguiente duda.
2.- ¿**Rock Band** tendrá algún tipo de conexión Wi-Fi?
3.- ¿Más adelante se podrán descargar juegos clasificación "M" en la Consola Virtual?

Bueno, esas son todas mis dudas, ¡gracias de antemano por responder y un saludo a todo el *staff* de la revista!

Eder de Jesús Muñoz Balboa
Vía correo electrónico

Por supuesto que sí llegará a la consola de Nintendo, de hecho, se nota que tanto RedOctane como Activision se han comprometido bastante con Nintendo para el futuro de su franquicia predilecta. Lo puedes constatar a través de la reciente entrega para el Nintendo DS y el lanzamiento de **Guitar Hero Aerosmith** para Wii. Ahora, con el anuncio de **Guitar Hero World Tour** (que vendría a ser la cuarta parte sin contar los **Encore**), las compañías nos sorprenden aún más, ya que no sólo se vuelve a concretar para Wii, sino que incluso será el primer juego de la serie (y en sí de Nintendo) que permita descargas de contenido. Con esto, podrás adquirir nuevas canciones para incrementar el punch de tu juego, guitarra, bajo, batería y, por supuesto, micrófono. Por el momento no se tiene una fecha definida para la salida de este esperadísimo título que competiría cuerpo a cuerpo con Rock Band, pero se estima nos den la sorpresa para finales de año, de hecho, lo más probable es que en la *Electronic Entertainment Expo* de este año, se den a conocer más detalles de **Guitar Hero World Tour**, por lo que el próximo número te diremos qué avances hay hasta ese momento.

Rock Band, en su versión de Wii, no cuenta con conexión Wi-Fi, con lo que podemos deducir que no tendrás la modalidad de retar a otras bandas por Internet o de descargar canciones de la misma forma que lo hará **World Tour**. Parecerá un pequeño detalle, pues el concentrado del juego se vive con tus cuates y bajo el mismo techo, no obstante, la posibilidad de llevar a cabo guerras de bandas por Internet sí sería un aliciente impresionante que alargaría la vida del juego, e igualmente daría oportunidad de formar parte de una banda virtual a jugadores independientes o que no tienen todos los instrumentos.

La Consola Virtual no se define por qué categorías incluir y cuáles no, al menos no hasta el momento. Por ahora no ha salido ningún juego de categoría M (*Mature*), sin embargo, no dudamos que próximamente se incluyan algunos, pues **Resident Evil 2** de Nintendo 64 o la serie de **Mortal Kombat** serían unas opciones interesantes, así como el clásico **Conker Bad Fur Day**, pero este último dudamos que aparezca por las negociaciones entre Rare y Microsoft. Mientras tanto, te recomiendo que revises la lista de juegos de la Consola Virtual, hay tantos que te sorprenderás.

Si tu pasión son los RPG, espera a que tengas en tus manos esta entrega de **Valkyrie Profile** para Nintendo DS. El concepto, historia, desarrollo y en sí todos los elementos se conjugan para ofrecerte una aventura espectacular.

Saludos a todo el staff de Club Nintendo, que hace un excelente trabajo. Les escribo para que me saquen de unas dudas.

Hace poco vi un articulo en el que se anunciaba **Valkyrie Profile** para NDS, y quisiera saber cuál es la fecha de salida y si aparte de este título trasladarán los juegos **Valkyrie Profile lenneth** y **Silmeria** para el Wii.
También quiero saber si aparte del juego **Ninja Gaiden: Dragon Sword** para Nintendo DS, ¿habrá otro para el Wii?

Kevin Galvis
Vía correo electrónico

Cuando decimos que las buenas franquicias ya se están acercando más a Nintendo para su consola casera y portátil, no es broma; ¿ya viste cuántos títulos nuevos han salido que antes ni de chiste imaginaríamos en Nintendo? Pues ahora le toca el turno a **Valkyrie Profile**, un éxito de antaño para el PlayStation 2 de Sony y que también tuvo una importante incursión en el PSP, será transportado al Nintendo DS bajo el nombre (japonés) **Valkyrie Profile: Toga wo Seou Mono**, de hecho, se le ha conocido de forma no oficial como traducción americana: **Valkyrie Profile: The Accused One**. Es interesante saber que Tri-Ace, desarrolladores del juego y quienes tienen en su historial títulos como **Star Ocean** o **Radiata Stories**, se encuentran trabajando directamente en la versión de Nintendo DS, la cual, cronológicamente, vendría a ser la tercera.

El estilo de juego es RPG y vaya que se ha forjado una reputación impecable; digo, no por nada Square-Enix (**Final Fantasy**, **Equinox** o **Chrono Trigger**) lo publica. La historia se centrará en **Wilfried**, un joven aventurero que iniciará una tremenda cruzada en contra de los dioses y las Valquirias. Se estima que **Valkyrie Profile: Toga wo Seou Mono** esté listo para finales de año en Japón, y si todo sale de acuerdo con el plan (al menos el de nosotros los fans), saldrá unos meses después en América. En cuanto a una adaptación para Wii, por ahora no hay nada dicho, así que seguiremos en espera hasta escuchar algo oficial de parte de Square.

De las Valquirias pasamos a las katanas para comentarte que Tecmo, por ahora, sólo concibió el proyecto para Nintendo DS por parte de Tomonobu Itagaki, líder de Team Ninja (equipo encargado del desarrollo de diversos títulos para Tecmo, entre ellos **Ninja Gaiden**), sin embargo, Itagaki renunció el pasado julio, por lo que en este momento, una nueva aventura de **Ryu Hayabusa** no está clara para el Nintendo Wii; sin embargo, no dudamos que, en algún futuro próximo, se pudiera dar una sorpresa para blandir el Wiimote como espada.

¡Hola, querido **Doctor Mario**! Espero que publiques mi pregunta porque tengo unas dudas que no me dejan dormir. Ojalá que estés bien compitiendo con tus amigos al volante de **Mario Kart Wii**. Bueno, vamos al grano; mis preguntas son éstas:

1.- ¿Cómo envío las fotos con los récords que rompa a la sección Los Retos de Club Nintendo? ¿La única forma es por correo ordinario?; ¿no se puede por Internet?
2.- ¿Habrá algún título de **Star Fox** para el Wii?
3.- ¿Pondrán, en algún momento, el juego **Super Smash Bros.** de Nintendo 64 en la Consola Virtual?
4.- En ediciones anteriores dijeron que la compañía Bungie se separó de Microsoft. Sabiendo esto, ¿habrá un **Halo** para Wii?
5.- ¿Es cierto que están haciendo un disco duro para el Wii?

Gerardo Cáceres Esquivel
Mérida, Yucatán

Todo bien por estos rumbos. Aquí en Club Nintendo hemos jugado Mario Kart Wii bastante y cada vez se ponen mejor las retas. Por lo de Los Retos, ya les habíamos comentado antes que sí es posible que nos envíen sus récords al correo electrónico, pero obviamente deben tomar una foto a la pantalla en donde se noten los resultados… ¡y no hagas trampa, eh!, porque aquí nuestro H. equipo de diseño sabrá perfectamente cuando haya mano negra. Al enviar tus imágenes, hazlo en formato JPG a resolución de 72 dpi y al 100 por ciento de la fotografía. Esto con el fin de reducir el peso del archivo, ya que de lo contrario puede que no lleguen correctamente.

No hay nada oficial sobre **Star Fox** para Wii, pero es una de las franquicias importantes de Nintendo y no dudo que pronto nos den la sorpresa, además, la última entrega desarrollada por Namco quedó muy bien y tuvo un desenlace que nos dejó con ganas de saber más sobre la historia. Si nos enteramos de algo, ten por seguro que te lo diremos a través de nuestros diferentes canales de información. En lo que respecta a **Super Smash Bros.**, nosotros creíamos que iba a estar listo para el lanzamiento de **Brawl**, pero no fue así, por lo que es un hecho que Nintendo está guardándose ese as bajo la manga para un momento específico; recuerda que los *hits* de la marca no salen todos al mismo tiempo, sino que los agendan para que siempre tengas algo interesante que descargar.

Desde octubre del año pasado se hizo oficial que Bungie abandonaría el nido de Microsoft para probar suerte como independiente. Sin embargo, esto no quiere decir que habrá **Halo** para todos los sistemas, pues uno de los arreglos a los que llegaron es que Microsoft conservaría la propiedad intelectual de **Halo**. Con lo anterior nos referimos a que ambas compañías terminaron su relación laboral y quedaron como buenos amigos, por lo que se complica todavía la incursión de **Master Chief** en alguna otra plataforma. Por último, se ha escuchado un sinfín de rumores sobre el disco duro del Wii, pero Nintendo ha dicho que no tiene planes por ahora de lanzar un periférico de esas características, aunque es evidente –y más ahora con WiiWare- que el Wii desesperadamente necesita mayor capacidad de almacenaje. Tal vez los rumores estén más inclinados hacia una realidad próxima, no sería una idea descabellada, así que ya veremos cómo avanza este tema que sí ayudaría bastante a Nintendo, no sólo para WiiWare o Consola Virtual, sino incluso para que los licenciatarios se animen en ofrecer contenido descargable de sus juegos.

Super Smash Bros. fue el título que inició la revolución de peleas *crossover* de Nintendo y se ha colocado como un clásico infaltable que seguramente pronto tendremos en la Consola Virtual; así, si no lo conoces, sabrás por qué se volvió el favorito de muchos.

¡Qué onda, **Mario**! Apenas es la segunda vez que leo tu revista y me encantó. Bueno, sólo quería que me resolvieras una duda que tengo:

He visto en Internet una *Flash Card* oficial de Nintendo (supuestamente), según conocida como DS Vision. Mi duda es: ¿llegará a México o sólo la disfrutarán los japoneses? Y si llega, ¿cuándo será?

Moisés Servín Morán
Vía correo electrónico

Para quienes no tengan idea de lo que se habla, el DSVision es un accesorio que convertiría al Nintendo DS en todo un dispositivo multimedia, pues a través de él se podrán descargar películas, libros, cómics, anime e incluso programas de televisión. Si recuerdan, hace tiempo se había intentado algo similar para el Game Boy Advance, pero no llegó a mayores. Por desgracia, en estos momentos sólo se está contemplando al mercado japonés, pero ya que está siendo licenciado por Nintendo de forma oficial, podría darse la oportunidad que llegue a más continentes.

La parte interesante de este producto es que ofrecerá una tienda en línea en donde podremos descargar el contenido digital, de forma similar a como lo hace Apple para sus dispositivos Ipod. Así, se podrá tener acceso a cientos de películas o programas de tu agrado que se guardarán en una tarjeta especial con características de micro-SD; éstas serán adaptadas mediante una tarjeta de Nintendo DS que usará como lector y puente para que puedas introducirla en la consola portátil. El DSVision está listo en Japón desde marzo pasado y fue desarrollado por AM3, y según comentan ellos, se espera que la lista de contenidos vaya incrementándose de forma exponencial con el transcurso de los meses; asimismo, cada descarga tendrá un costo razonable. Esperemos que este tipo de servicios llegue a América, pues sería una increíble expansión para las capacidades y usos del Nintendo DS.

Como inicio, el DSVision contará con una tarjeta micro-SD de 512 Mb, la tarjeta de DS como adaptador y un cable USB para que puedas transferir datos o contenido directamente de tu PC. Se trata de una maravilla que expandiría las dimensiones multimedia del DS y aquí en la redacción ya estamos cruzando los dedos para que Nintendo la traiga a nuestro país.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo has estado? ¿Esos virus te han causado problemas en tu nueva aventura **Dr. Mario Online RX**? Bueno, ya tengo mucho tiempo esperando una respuesta (y esta es la tercera vez que mando esta misma carta) y siguen sin contestarme. Bueno, vamos al grano:

1.- ¿Es cierto que en Japón, **Mario Super Sluggers** salió el 19 de junio? ¿Cuándo lo hará en América?
2.- El **Pókemon Ranch** que estaba planeado para el 26 de mayo no lo sacaron; ¿cuándo va a aparecer el **Pokémon Ranch** en América?
3.- Vi en Internet que en Japón, en otoño saldrá el *remake* de **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** que se va a llamar **Pokémon Platinum**. Si es así, ¿cuándo verá la luz en nuestro continente?
4.- ¿Se pueden usar tarjetas de débito en el Canal Tienda? Y también, ¿se puede utilizar otro tipo de moneda que no sean dólares para comprar Wii Points? Si se puede, ¿cuál sería?

Eso fue todo, pero exijo una respuesta (espero que publiquen mi carta). ¡Hasta la próxima!

Eddier García
Vía correo electrónico

OK, Eddier, dicen que la tercera es la vencida, así que por tu esfuerzo y perseverancia, decidí incluir tu carta. Efectivamente **Mario Super Sluggers** salió en Japón a mediados de julio, por lo que en estos momentos, muchos de nuestros cuates de aquel lejano país ya están divirtiéndose con este juego, que supera drásticamente a la primera incursión de **Mario** en el béisbol. El título fue desarrollado por Namco-Banai (tal como lo hicieran antes con **Star Fox Assault**), por lo que le tenemos mucha fe; por otro lado, no se ha comunicado nada sobre la fecha para América, nuestras apuestas están a que saldrá en agosto o septiembre, pero ya el próximo número te comentaremos más al respecto.

Pokémon Ranch sí salió en mayo, pero para el mercado japonés. Para nosotros, estuvo listo a partir del 9 de junio y desde entonces lo puedes descargar a través del canal WiiWare al razonable precio de 1,000 Wii Points.

Poco se ha hablado sobre el *remake* de **Pokémon Diamond** y **Pearl** que llevará por nombre "**Platinum**" y obviamente tendrá ciertas cualidades extra que lo harán superior, tal como ocurriera antes con **Pokémon Yellow**, **Crystal** y **Emerald**. En esta ocasión **Giratina** será el personaje o mascota principal.

¡Hola a todos los integrantes del equipo que hacen posible esta excelente revista! Bueno, eso lo deben de escuchar muy, muy, muy seguido así que vamos a lo que me aqueja, mi estimado doctor.

Soy un adicto de **Super Smash Bros.**, desde el 64 hasta ahorita en la consola Wii, pero sobre todo a las retas por Wi-Fi connection. Pero he aquí mi duda:

Cuando estoy comenzando la batalla, por lo menos cuando somos cuatro jugadores, ésta se hace ¡SUPERLENTA! Cuando somos 2 ó 3 no me ha pasado, si acaso un poquito desfasados los movimientos; algo de verdad muy frustrante, pues es en exceso lenta. Además, hay veces que estoy jugando y me sale que se ha perdido la conexión con los otros jugadores o cosas por el estilo; pero a final de cuentas me sacan por la buena "manera" de la batalla.

No sé si afecta que yo juego con "cualquiera" (*anyone*). Claro, he aquí los datos necesarios para que me ayudes: Internet inalámbrico de 1M de velocidad; módem de Telmex 2Wire; seguridad habilitada por si hay alguna persona que estuviera robando Internet y disminuyendo mi señal; cuando juego, mi computadora está apagada, por tanto, sólo la Wii está usando mi Internet y por supuesto la consola NO tiene "chip" ni nada por el estilo (todavía es 'señorita'). Espero que me puedas ayudar porque de verdad pienso que esta es una muy buena forma de poder experimentar el verdadero **Brawl**.

Jorge Aarón Rangel Méndez
Mérida, Yucatán

En general, los servidores de Nintendo no presentan ningún problema para el juego en línea, pero cuando te conectas con personas desconocidas, muchas veces ellos podrían tener una conexión limitada o simple, y por lo tanto, la transferencia de datos se ralentiza. Es decir, si tu conexión es inferior a 512, puedes –aunque no de forma general- llegar a tener problemas de *lag*; te recomiendo que cheques con usuarios conocidos a través del *Friend Code*, así podrás conocer su tipo de ancho de banda y comen-

Mario Super Sluggers viene con toda la fuerza necesaria para colocarse rápidamente dentro de tus favoritos. La lista de personajes disponibles es impactante, y por si fuera poco, podrás agregar a tus Mii para recordar los tiempos de **WiiSports**, pero llevados a un nuevo nivel de acción.

Efectivamente, el juego en donde se ha notado más el lag es en Smash Bros. Brawl, pero el resto de títulos como **Mario Strikers Charged**, **Medal of Honor Heroes 2** o **Mario Kart Wii**, curiosamente no tienen ese conflicto. De hecho, este último se considera como el mejor título para jugarse en línea, tanto por la agilidad de los servidores, como por las opciones para Wi-Fi que le incluyeron.

tarles que no se pongan a descargar muchas cosas simultáneamente mientras juegas con ellos. Con los datos que me proporcionas no deberías tener ningún problema al participar en duelos de cuatro jugadores, siempre y cuando los otros tres peleadores tengan una conexión adecuada. Basta con que uno falle para que el juego se ralentice o pause indefinidamente y vaya que eso no es cómodo.

¡Hola, querido y estimado **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que bien, puesto que existen testigos de que se te ha visto con la princesa **Rosalina** en diferentes lugares. ¿No crees que a lo mejor la princesa **Peach** empiece a sospechar y contrate a los de Cheaters (Infieles) de Reality TV? ¡Hasta podrías salir en el programa de "Laura en América"!... ¡ja, ja, ja! Bueno, ya hablando en serio, tengo unos problemas que no me dejan dormir (costumbre de los que te escriben, je, je) y espero me ayudes. Aquí vamos:

1.- ¿Cuál es la diferencia entre una tarjeta SD "x" (o sea, cualquiera) y una que diga Wii?
2.- ¿No sabes cuándo saldrá el juego de **Kingdom Hearts: 358/2 Days** para Nintendo DS?
3.- ¿Saldrá un juego de **Kingdom Hearts 3** para Wii?
4.- ¿Existen juegos sobre **Death Note**? Y si es así, ¿saldrá alguno para nuestro continente?
5.- ¿Por qué algunos juegos sólo salen en Japón? ¿Es pura soberbia, orgullo y egoísmo de los nipones, o sí hay causa alguna?
6.- ¿Habrá algún juego de **Fire Emblem** para DS?
7.- ¿Es cierto que habrá **Pikmin 3** para Wii?

Espero y puedas publicar todas las respuestas (o al menos, las más importantes), pues creo que son dudas que muchos nos hacemos y esperamos pronta respuesta. Sé que son muchas dudas, pero tú eres el **Doctor Mario** y pienso que las responderás. ¡Gracias!

Rodrigo Cerna Chávez
Vía correo electrónico

¡Hola, Roy! ¡Ah, qué fijado me saliste!, ¡me estás echando de cabeza con lo de las princesas! ¡Ja, ja, ja!... Cambiando a otro tema, sí, ¿verdad?, como que el insomnio se ha puesto de moda, pero no te preocupes, aquí estoy para darle solución a sus malestares. Realmente no hay diferencia entre las tarjetas SD tradicionales que encuentras en cualquier tienda de cómputo o las que tienen la leyenda Wii. Nintendo recomienda las oficiales (con leyenda), pero si tienes alguna de tu cámara digital, PDA o teléfono celular, podrás utilizarla sin inconvenientes.

Kingdom Hearts: 358/2 Days aún no tiene fecha ni para Japón, pero ya nos lo harán saber en los próximos meses. Se trata de una historia totalmente nueva que nos hablará más sobre la organización XIII y los personajes **Roxas** y **Axel**. Lo interesante es que podrás recorrer diversos sitios del universo Disney ya sea solo o en compañía de tus amigos mediante el modo cooperativo *multiplayer*. Cambiando de tema, una versión de **Kingdom Hearts** para Wii no está visible en el horizonte. Square-Enix no ha tocado siquiera el tema, pero tal vez si las ventas del de DS son considerables, podría ser un buen aliciente para que se animen por la versión casera para Nintendo.

Sí hay algunos títulos de **Death Note** para el Nintendo DS; uno de ellos es el denominado **Kira Game**; también puedes encontrar a este personaje en **Jump SuperStars** (Nintendo DS). Sin embargo, este último es un poco difícil que lo traigan a América. No se trata de egoísmo, soberbia u orgullo como dices, la razón de que algunos juegos se comercialicen en exclusiva para Japón es por cuestión de licencias o simplemente porque son títulos muy locales. Sin embargo hay otros que bien podrían llegar a nuestro continente, pero aun así se quedan allá porque no hay quien los adapte o distribuya.

Probablemente haya una versión de **Fire Emblem** en DS en el futuro, pero esa decisión la tomará Nintendo, y si llega a ocurrir, nosotros seremos los primeros en darte la noticia. En cuanto a **Pikmin 3**, éste nos parecería más práctico de aparecer en Wii, pues los controles quedan perfectos para mover a los pequeños seres de colores. Se tenían rumores de que saldría este juego en la reciente plataforma de Nintendo, pero desde ese entonces no ha habido más comentarios al respecto, así que podríamos pensar que fue sólo un rumor que ya se apagó, o que Nintendo pronto nos mostrará más de **Olimar** y su clan.

Kingdom Hearts es un RPG que reúne el conocimiento en RPG de Square-Enix con el fantástico mundo de Disney y, sin pasar por una historia o concepto infantil, resulta en toda una experiencia de juego que podrás disfrutar junto con tus amigos.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Dante Palacio; Chihuahua, Chihuahua.
Héctor Sánchez; Morelia, Michoacán.
Vanessa del Río, Santiago, Chile
Alfonso Moreno; Calera de Tango, Chile.
Fredy Pinel; Tegucigalpa, Honduras.
Fabiola Chávez; Sabinas, Coahuila.
Oswaldo de la Rosa; México, D.F.
Armando Medina; Aguascalientes, Ags.
Alejandro Marchant; San Fernando, Chile.
Héctor Flores; Guadalupe, Nuevo León.
Missael y Didi; Ensenada, Baja California.
David Arévalo; Cd. Lago, Edomex.
Elizabeth; Cd. Juárez, Chihuahua.
Christopher Ortega; Guadalajara, Jalisco.
Diego Franco; Chillan, Chile.
Daniel Palacios, La Libertad, El Salvador.
Pablo Herrera, Antofagasta, Chile

El rombo 200
¿Acaso necesitaste un mapa para encontrarlo?

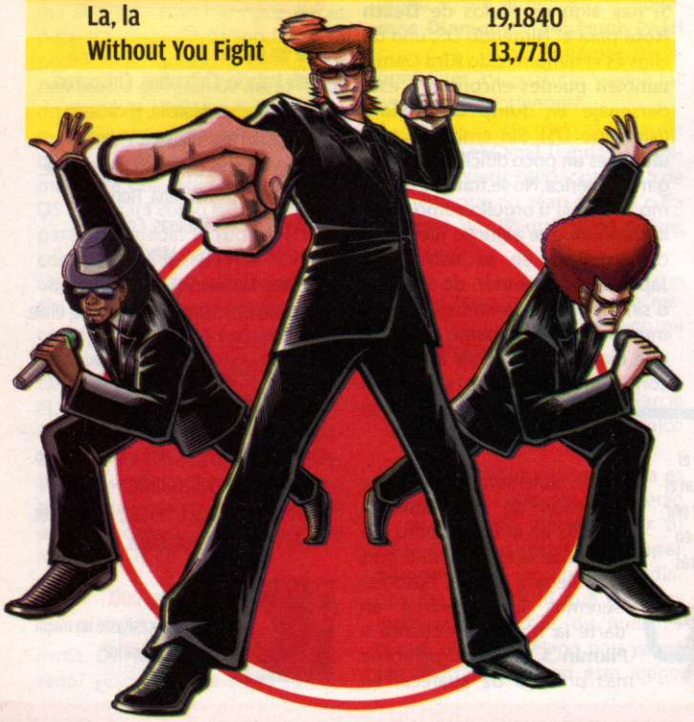
CN RETOS

Seguro que muchos siguen impresionados por los récords del mes pasado en **Guitar Hero III**, pues bien, en esta ocasión les tenemos algunos igual de buenos que nos han mandado en las últimas semanas para otros juegos; si quieren superarlos les va costar bastante esfuerzo, pero sí es posible, así que sin más los dejamos con las marcas a vencer para agosto.

Elite Beats Agents
Nintendo DS

Nuestra amiga Sonya Lares, de Chihuahua, nos mandó sus marcas para algunas de las canciones de este gran juego; la verdad es que son muy buenos números, los cuales consiguió en la dificultad de dos estrellas; si crees poder mejorarlos no lo dudes mucho y mándanos tus marcas.

Canción	Marcador
Walkie Talkie Man	183,745
Make no Difference	235,135
Rock This Town	222,123
Highway Star	63,000
Believe	9,005
Sk8ter Boy	36,7836
The Anthem	20,5185
You Are the Inspiration	12,7755
Let´s Dance	15,5875
Material Girl	39,2790
September	12,2616
Canned Heat	16,8435
Y.M.C.A.	25,2535
I Was Born to Love You	11,0925
La, la	19,1840
Without You Fight	13,7710



Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3
Wii

En la modalidad de **Bardock War**, Francisco Pacheco, de Monterrey, nos hizo llegar su marca conseguida, que fue de 120 victorias, meta que será complicada de romper, mas no imposible.

Bardock War **120 victorias**

Pikmin
Nintendo GameCube

A pesar de ya tener mucho de haber salido a la venta, aún sigue siendo uno de los títulos más absorbentes que se pueden conseguir, y para muestra la marca que nos manda Edwin Rivas, de San Pedro, Nuevo León: terminó el título en 16 días (el juego te otorga 30 para hacerlo, claro, ficticios) con 333 **Pikmin** rojos, 333 amarillos y 334 azules.

Terminado en **16 días, con:**

333 + **333** + **334**

Star Soldier R
WiiWare

Este es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para el nuevo sistema de descargas de Nintendo, y el reto que te proponemos consiste en que nos mandes tu mejor marcador al terminarlo; las mejores marcas que recibamos serán publicadas.

NUEVO RETO

Con esto terminamos la sección por este mes; como puedes darte cuenta los buenos retos siguen apareciendo, cada vez se superan más, lo que habla de la calidad de nuestros lectores como videojugadores. Si alguno de estos marcadores se te complica, no te des por vencido, sigue intentándolo y verás que todo es posible. Te deseamos la mejor de las suertes, recuerda que no necesariamente debes mandar puntuaciones de juegos recientes, sino que pueden ser de cualquier consola, siempre y cuando sea un buen logro. Hasta pronto.Nuestra dirección es: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

CLUB NINTENDO
Imágenes y Tips
Servicio sólo para México

Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Wii.RTD.Si quieres ver los creditos...

Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC WWE.GBA. Para obtener el item Bubba Ray...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Adventures of Lolo (Consola Virtual)	Rampage Total Destruction (Wii)
My Sims (Wii)	Aggressive Inline (GBA)
High School Musical: Sing it! (Wii)	WWE Road to WrestleMania X8 (GBA)
The Incredible Hulk (Wii)	SSX On Tour (GCN)
Lego Star Wars: The Complete Saga (Wii)	Looney Tunes: Back in Action (GCN)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

Ejemplo:

Envía ABC CT FOTO C409
al Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía ABC CT LOGOCOLOR C420 PACO
al Number 31111

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. Televisa S.A. de C.V. © derechos reservados. 2008. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica "compatibilidades" en www.esmasmovil.com. Marcaciones, "claves" y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento: la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos cuando aplique. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Servicios disponibles para usuarios Telcel, Movistar, Iusacell y Unefon (En Unefon, los servicios mensuales se reactivan automáticamente. Para cancelar la resuscripción automática envía desde tu Unefon CANCELAR al 22621. Si tu celular es de "plan de tarjetas", el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que este deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual en tu celular, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta; sólo debes tener acti va tu línea. Para descargar juegos, tonos reales, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas de tonos e imágenes. Un tono real es un fragmento de la canción original. Descargas de imágenes, juegos, sonidos y tonos al 31111, 81111 y 91111 no disponibles para Iusacell. Descargas de juegos y tonos monofónicos no disponibles para Unefon. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group. S.A. © Derechos reservados 2008. bajo sublicencia de Televisa. S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©. derechos reservados 2008. LOLA. ERASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa. S.A. de C.V.© Derechos reservados 2008. Los temas propiedad de Editora San Angel. S.A. de C.V. son comercializados bajo Licencia otorgada a My Alert. S. de R.L. de C.V.©; 2008 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Atencion a Clientes: DF. 5340 2324 // Interior 01 800 700 3333.

El camino de Ninja está lejos de llegar a su conclusión

La animación de **Naruto** sigue siendo de las más populares en la actualidad, por lo que Tomy -los encargados de adaptar las aventuras de este ninja a videojuego en América- ha anunciado que en los próximos meses podremos disfrutar de **Naruto Clash of Ninja Revolution 2** para Wii, que abarcaría los hechos más recientes en la historia del anime.

Se ha comentado que no será una simple actualización como resultó la primera parte (lo que no indica que haya sido mala, al contrario, es un excelente juego de pelea), sino que se harán varias modificaciones de fondo; de entrada se espera que el número de personajes a seleccionar sea de 30, lo que daría mucha más variedad a los encuentros, sobre todo porque se tiene contemplado que los combos de los personajes cambien en cuanto a sus movimientos.

Kiba y **Chouji** serán de las sorpresas para esta nueva versión de **Naruto.**

El primer **Clash of Ninja** para Wii dejó claro que los juegos de pelea pueden adaptarse sin problemas a la consola y seguro que en esta secuela se pulirá dicho aspecto todavía más; pero si prefieres un estilo clásico, no tienes nada de qué preocuparte, ya que será compatible con los controles de Nintendo GameCube, tal cual ocurría en el juego que disfrutamos hace un año.

La gira está a punto de comenzar

En el editorial del mes pasado les comentábamos un poco del anuncio de **Guitar Hero World Tour** para Wii por parte de Activision, pues resulta que hace tan sólo unas semanas se han dado a conocer interesantes detalles que enseguida compartiremos con todos ustedes.

Para los que no estén enterados, deben saber que **Guitar Hero World Tour**, que sería la cuarta entrega de la serie, no usará solamente una guitarra para interpretar las canciones, no, ahora se contará además con una batería y un micrófono, al estilo de Rockband pero con algunas diferencias.

Primero que nada, debemos decir que el modelo de la batería que usará este juego es mucho más apegado a la realidad que el visto en el juego de EA. En cuanto a la guitarra, contará con los mismos cinco botones que hemos visto antes pero además, en la parte inferior del cuerpo del instrumento, tendrá un panel táctil simulando otros botones, el cual servirá para acciones especiales.

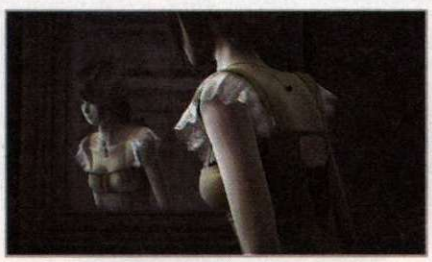
Por si todo esto fuera poco, una de sus opciones principales será la de juego *on-line*, donde no sólo podrás competir con otras bandas, sino que además te va a permitir descargar nuevos temas a tu Wii para posteriormente tocarlos; será el primer juego para la consola de Nintendo que tenga esta cualidad, así que seguro se convertirá en uno de los títulos más buscados.

El terror nos muestra su rostro...

Hace ya algunos meses te platicamos acerca de la cuarta entrega de la serie **Fatal Frame**, que viene en exclusiva para Wii, pues bien, después de mucho tiempo de espera por fin se han revelado las primeras imágenes del título ya corriendo en un Wii. En ellas podemos ver a una de las protagonistas explorando una antigua casa japonesa, al mismo tiempo que se encuentra con algunos fantasmas.

Para los que no conozcan esta saga, podemos decirles que es de las más terroríficas que existen, incluso tal vez más que el propio **Silent Hill** de Konami, por lo que el hecho de que este capítulo salga sólo para Wii, habla de lo bien que la consola está funcionando en todos los niveles. En **Fatal Frame** no usamos armas para terminar con los enemigos (no podríamos acabar a un fantasma a balazos de todas formas), sino que empleamos una cámara con la cual los capturamos.

Además de una historia increíble, esperamos que los programadores utilicen de maneras innovadoras los controles del Wii, lo cual es muy probable que ocurra, ya que los *puzzles* necesitarán que muevas o acciones diferentes accesorios que obviamente serán representados por el Wiimote.



Hay que recordar que el juego está siendo desarrollado por Grasshooper, el mismo equipo detrás de **No More Heroes**, lo que nos hace colocarlo como uno de los más esperados del sistema para lo que queda del año.

Buscando nuevos horizontes

La serie de **Tenchu** se ha ido consolidando poco a poco en el medio, aunque a decir verdad, las secuelas han pecado de ser poco originales. Lo anterior lo sabía muy bien la gente de Tecmo, por lo que desde hace un tiempo han buscado que la saga de **Tenchu** pueda evolucionar, y como primera acción, trasladaron la historia al NDS, dando como resultado un gran juego, pero con algunas carencias.

Pero parece ser que ahora no habrá fallas, ya que en los próximos meses aparecerá **Tenchu 4** de manera exclusiva para la consola más vendida de la actual generación, es decir, el Wii. En este título podremos elegir de entre dos ninjas que deben infiltrarse al más puro estilo de **Snake** en algunas locaciones para lograr liquidar a sus enemigos; obviamente lo interesante estará en que tanto los ataques como movimientos normales como saltar los haremos con ayuda del Wiimote.

No hay nada decidido en cuanto a su lanzamiento, pero es muy probable que en las siguientes semanas se dé a conocer dicha información; **Tenchu 4** promete bastante y de aprovechar bien las ventajas de la consola, podría ser el capítulo más recordado de la serie.

Las granjas están llenas de secretos

Todos sabemos que la serie **Harvest Moon** es de las más populares del medio, pero también es cierto que cada una de sus diferentes adaptaciones no difieren mucho entre ellas, sino sólo cambian un par de personajes, pero en sí siempre es lo mismo: cuidar y mantener una granja.

Lo anterior lo sabía my bien Natsume, que es la compañía que desarrolla los juegos, por lo que hace unos meses decidieron darle un giro total a la serie, creando **Rune Factory** para Nintendo DS, título en el cual igual se debe trabajar en una granja, pero además de eso, vivir una aventura totalmente aparte, como si la granja fuera un complemento; obviamente esto hizo que la serie recobrara su fuerza y les fue tan bien que ya están preparando su salida en Wii.

Aunque no hay todavía fecha de aparición, se espera que sea uno de los lanzamientos fuertes de la consola para finales de año; lo único seguro es que por medio del Wiimote representaremos muchas de las acciones clásicas que se realizan en una granja, además, claro, de resolver acertijos y atacar a los enemigos.

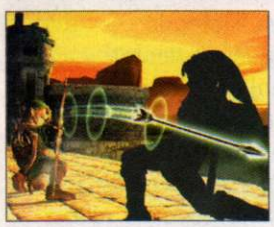
TOP 10

Mario Kart Wii (Wii)

Nintendo no hizo mucho ruido con **Mario Kart** como ha ocurrido con otros lanzamientos para Wii, no obstante, el éxito que ha tenido se ve reflejado en los múltiples usuarios que se conectan a Internet para vivir de una forma espectacular las emociones de las carreras de autos y motos, que si bien ya se había visto en el Nintendo DS, ahora lo podemos concebir de una manera más brillante. En esta edición se han integrado nuevos elementos de juego, desde la forma en cómo controlar tu kart utilizando el Wiimote o Wii Wheel.

2 Rock Band (Wii)

Luego de una larga espera, **Rock Band** llega con toda la energía musical para los jugadores con corazón rockero. Guitarra, bajo, batería y voz serán tus opciones para crear un grupo musical e interpretar diversos éxitos desde la década de los años 70; temas como *Highway Star*, *Creep* o *Enter Sandman* le pondrán sabor a tus conciertos privados, siendo el centro de atención al dominar cualquiera de los instrumentos. En la pantalla aparecerán los ritmos que debes seguir, similar a como lo has visto en **Guitar Hero**. Quizá su único problema es la falta de conexión Wi-Fi, fuera de ello, será la locura en tus fiestas.



3 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

La esperada gran batalla entre los protagonistas de Nintendo y otros icónicos de licenciatarios se ha vuelto una realidad que no quiere despegarse de la lista de los mejores 10 de Nintendo. Se trata de un juego de peleas para cuatro jugadores cuya temática es tan simple que podrás dominarla de inmediato, pero el reto lo pondrán los diferentes usuarios del mundo en las peleas Wi-Fi, pues podrás medirte contra poderosos combatientes del resto del orbe, podrás configurar las partidas por Internet para que se limiten a usuarios conocidos o retar a desconocidos.

4 Guitar Hero: On Tour (DS)

Ya podrás disfrutar de la emoción de **Guitar Hero** en el Nintendo DS, con esta nueva entrega que incluye el novedoso accesorio *Guitar Grip*, el cuál ajustarás en la palma de tu mano, e incluye cuatro botones de colores que deberás presionar al ritmo de la canción, tal como lo haces en la versión original. Para que no resulte tan complicado o incómodo, sólo se incluyen cuatro botones (dificultad media) que debes oprimir cuando la nota se empalme con la figura de la parte baja; por el sonido no te preocupes, se escucha tan bien como en la versión casera.

5 Alone in the Dark (Wii)

El clásico que retomó el tema del horror en los videojuegos vuelve a la acción por parte de Atari, y claro, la versión de Wii incluirá un único sistema de control a través de los mandos inalámbricos, quedando perfectos para ser tú quien dicte el movimiento del personaje. Gráficamente cuenta con los elementos y detalles necesarios para adentrarte en la oscuridad y misterio de los rincones de Nueva York. Se ha considerado a esta entrega como una de las historias más sólidas y envolventes de los últimos tiempos.

6 Guitar Hero: Aerosmith (Wii)

No podía quedar fuera de este selecto grupo la revelación musical de **Guitar Hero: Aerosmith**, la más reciente entrega de Activision para el sector de ritmos. Por primera vez se dedica un juego del género a una banda y qué mejor que **Aerosmith** para arrancar. Se han incluido temas que engloban la trayectoria del grupo lidereado por **Steven Tyler** y **Joe Perry**, así como también la incursión de cantantes invitados que le pondrán sazón al concierto. El estilo de juego no tiene cambios, al igual que en el lado del *gameplay* o gráficos, manteniendo la opción de competencia en línea que muchos fans de **Rock Band** quisieran tener. Esta entrega será una perfecta antesala para el póximo hit de Activision: **Guitar Hero World Tour** que, como ya sabes, hará competencia directa a **Rock Band** por la diversidad de instrumentos.

7 Wii Fit (Wii)

Primero vimos y disfrutamos de una nueva forma de interactuar con los videojuegos, posteriormente la adición de la Wiizapper o Wii Wheel, que dan un impulso extra no tan nuevo pero sí creativo a cómo jugar; ahora, **Wii Fit** pretende llegar a nuevos usuarios y seguir cautivando a los que ya somos seguidores de la marca. A través de una balanza, podrás realizar actividades tan diversas como la imaginación de los programadores, de hecho, la tabla incluye el juego **Wii Fit**, que te será útil para ponerte en forma y estamos seguros que a toda tu familia le encantará. Simplemente usa la tabla para realizar una serie de ejercicios y actividades y sigue las instrucciones de tu entrenador virtual, toma en cuenta que podrás utilizar la Wii Balance Board en otros títulos, como el próximo **Wii Ski** que desafiará tu habilidad sobre la tabla de snowboarding.

8 Pokémon Mystery Dungeon (DS)

Deja que **Ash** o quien sea el entrenador en turno descanse; mándalo de vacaciones a Las Bahamas porque en esta aventura sólo están invitados los **Pokémon. Mystery Dungeon** regresa con dos entregas (**Explorers of Time** y **Explorers of Darkness**) que se suman al par anterior, bajo un esquema similar en donde las diferentes criaturas interactuarán en su ambiente natural, sin ningún entrenador que esté a su lado o que les indique qué hacer. Además, el juego incluye la opción Wi-Fi, que te brindará la oportunidad de ayudar a otros usuarios en desgracia (o que te auxilien) si es que encuentran problemas para salir de un calabozo.

9 Lego Indiana Jones (Wii)

Previamente has visto lo que LucasArts ha logrado con la saga de **Star Wars**; ahora imagínate la acción y humor que imprimirán con **Lego Indiana Jones**. El famoso arqueólogo que recientemente estrenó su cuarta película, llega a los videojuegos en un tono de parodia que te hará recorrer muchas de las hazañas que has visto en la pantalla grande (enfocándose en las tres primeras cintas). combatir contra diferentes grupos de enemigos y esquivar cientos de trampas que se ocultan en los sitios más exóticos son parte de las actividades que necesitas sobrepasar para descubrir impactantes tesoros y artefactos legendarios, todo con el clásico humor de los LEGO.

10 Sega SuperStar Tennis (Wii)

Sonic, **Ulala**, **Amigo** y muchos otros personajes más se unen en un torneo de tenis, pero no se trata de alguna competencia ordinaria, pues se han reunido a los mejores exponentes del universo de Sega para combatir en el terreno de juego. A grandes rasgos, se trata de la alternativa que propone Sega ante los excelentes juegos de **Mario** y sus amigos. Aquí también se recurre a los tiros de fantasía y poderes especiales que harán más dinámico tu desempeño, evitando que el juego se torne aburrido y procurando que cada set tenga la acción necesaria para que no sueltes el control por ningún motivo.

kualke
www.kualke.com

MODERNÍZATE
Envía un mensaje al **927** con la palabra **KUALKE** y navegarás en nuestro portal desde tu Telcel.
TODO NUESTRO CATÁLOGO EN TU MANO!
$0.85 IVA inc. Se requiere WAP configurado. Aplican tarifas de transporte GSM.

VIAJE DE PELICULA

02 FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE CANCÚN RIVIERA MAYA

Envía PLAYA58 al 33133

Contesta la trivia lo más rápido posible y si logras el mejor tiempo, ganarás un viaje doble a Cancún **TODO PAGADO** por **7 días y 6 noches** cortesía del 2° Festival Internacional de cine Cancún - Riviera Maya.

Sólo para usuarios Telcel. Costo por SMS $15 IVA incluido. Los ganadores se publicarán en www.kualke.com en el mes de septiembre. Promoción válida del 1 de agosto al 31 de agosto de 2008.

SONIDOS REALES 33133

$15 IVA inc.

Descripción del Sonido Real	REFERENCIA
Nena....contesta! Te habla tu super amigo!!	fresa1
Cómprate herramientas y arregla tu vida	fresa3
Aiiooo, aiiooo, nos vamos a jugar....	enanos
Amigooouu, tienes un mensaje en cetaceouuu	dori1
El teléfono está sonando, CONTEEESTAAA....	dori2
Amigo, amigo ballena, responde...	dori3
Nene me encanta tu romantic style! Baby TQ!	fresa6
Contesta, mi precioso traigo unas frias...	golumm
Nooo, mis botones de gomita nooo....	jengibre
Risa de las ardillitas...	ardilla

Envía un mensaje al 33133 con el texto CLIPS8 (espacio) la REFERENCIA del sonido (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu cel.
Ejemplo: CLIP58 FRESA1 NOK

$23 IVA inc.

*Requiere dos mensajes

Envía JUEGO58 BOOM3 al 55155

Actúa, esquiva, piensa, se rápido y explota las burbujas para convertirte en el auténtico Bubble Master en la modalidad Competición y ganar grandes premios.

JUEGOS PREMIUM 55155

Gran reto y muchos niveles llenos de emoción

$23 IVA inc.

*Requiere dos mensajes

INSTRUCCIONES: Envía un mensaje al 55155 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del juego que deseas. Ej: JUEGO58 CARRERAS

$15 IVA inc.

Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del juego que deseas. Ej: JUEGO58 LINEA4

JUEGOS 33133

¿LO QUIERES A TUS PIES?
Envía CONJURO58 al 77177

¡AVERIGUA TU FUTURO!
Envía TAROT58 al 77177

¿QUIERES QUE SE FIJE EN TI?
Envía MAGIA58 al 77177

¡DESCUBRE SUS MENTIRAS!
Envía CUERNOS58 al 77177

$6.50 IVA inc. por mensaje. Magia y Cuerno req. 7 SMS. Tarot req. 4 SMS.

RINGTONES 33133

$15 IVA inc.

POLIFÓNICOS: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al 33133 con el texto POLI58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej para Nokia: POLI58 PERDONA NOK

MONOFÓNICOS: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al 33133 con el texto TONO58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej para Nokia: TONO58 PERDONA NOK

LO MAS DESCARGADO		TEMAS DE CINE & TV	
TÍTULO	REFERENCIA	TÍTULO	REFERENCIA
Perdimos\ FACTORIA & EDDY LOVER	PERDONA	Caballeros del zodiaco\ TV	CABALLEROS
Vidas paralelas\ XIMENA SARIÑANA	PARALELAS	Los simpsons\ TV	SIMPSONS
Nuevo\ PANDA	NUNE	Pokemón\ TV	POKEMON
Uno, dos, tres\ MOTEL	123	El exorcista\ CINE	EXORCISTA
Cinco minutos\ GLORIA TREVI	CINCO	Expediente X\ TV	XFILES
Escápate\ NIGGA	ESCAPA	Harry Potter\ CINE	HARRY
Baby te quiero\ NIGGA	TENIERO	Mazinger Z\ TV	MAZINGER
Y te vas\ MOTEL	YTE	Misión imposible\ CINE	MISION
Yoh\ POLIFONY	YOFO	Southpark\ TV	SOUTHPARK
Estos celos\ VICENTE FERNANDEZ	CELOS	El chapulín colorado\ TV	CHAPULIN
Inolvidable\ JUEZ	INOLVI	Los picapiedra\ TV	FLINTSTONES
Pancita\ COSTELY LAGRIMITA	PANCITA	Superman\ CINE	SUPERMAN
Noche de amor\ MUSH & WANDEL	NOCHEDE	Looney Tunes\ TV	LOONEY
Todos me miran\ GLORIA TREVI	MIRAN	Laboratorio de Dexter\ TV	DEXTER
Run\ I stop the music\ RIHANNA	DSTOP	Shrek\ CINE	SHREK

FOTONOMBRE 33133

$15 IVA inc.

Envía un SMS al 33133 con el texto NOMBRECOLOR58 (espacio) TU NOMBRE junto con la CLAVE de la foto (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CEL.
Ejemplo para Nokia: NOMBRECOLOR58 JAMES665 NOK

NICE PICS 33133

$15 IVA inc.

Envía un mensaje al 33133 con el texto FOTO58 (espacio) la REFERENCIA de la imagen (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR. Ej para Nokia: FOTO58 UFO35 NOK

TEMAS 33133

$15 IVA inc.

CAMBIA TODAS LAS PANTALLAS DEL MENÚ DE TU CEL!!!

Envía un SMS al 33133 con el texto TEMA58 (espacio) y la CLAVE del TEMA que deseas.
Ejemplo: TEMAS8 AMOR

*Requiere 2 SMS

Servicios válidos únicamente para celulares Telcel. Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-PAN, Sagem-SAG, Samsung-SAM, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG. Costo por mensaje al 7713 $30.00 IVA incluido. Costo por mensaje al 77177 $6.00 IVA incluido. Costo por mensaje al 33133 $15 IVA incluido. Costo por mensaje al 55155 $23.00 IVA incluido. Costo por mensaje al 7717 $50 IVA incluido. Zonas fronterizas aplica el 10% de IVA. Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Telcel no se hace responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. LaNebo no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no sean imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información realizada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNebo. Atención al cliente: LaNebo Mobile México S.A. de C.V., Montes Urales 770 Colonia Lomas de Chapultepec CP 11000, México D.F. Temas y Logos ofrecidos por LaNebo Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel. Consultar compatibles en www.kualke.com. shutterstock®

Importante: para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible y cuente con acceso a WAP. Lada sin costo. Desde cualquier parte del país: 01(NUEVE)5558778 y desde México D.F. 55520145648

zed

Log@in

Por Toño Rodríguez

Bienvenido una vez más a esta sección. Comenzamos esta entrega con un dato curioso respecto al uso de Nintendo DS en Japón; nuevos protectores para el sistema de doble pantalla. Electronic Arts anunció su nueva versión de FIFA para Wii en la que encontramos de nueva cuenta a los Miis. También tenemos una nota relacionada con el apoyo que brinda Nintendo a la Fundación Star Light en los Estados Unidos y el bundle de Guitar Hero On Tour. ¡Iniciemos ya!

El Nintendo DS no sólo divierte

Así es, en escuelas de educación básica en Japón se está usando el portátil de Nintendo para ayudar al aprendizaje del idioma inglés. No solamente está brindando diversión a los menores de aquel país, sino también ya se le dio otro uso por las ventajas de la pantalla táctil y del micrófono integrado a la consola.

Sería bueno hacer la prueba en una escuela aquí en México, aunque para ser sinceros, ¿quién se resistiría a sacar de la mochila el Nintendo DS para armar una reta de **Mario Kart**? Seguramente muchos sistemas serían confiscados, ¿no crees?

Un nuevo look para nuestro NDS Lite

En muchas ocasiones he comentado de los accesorios que están disponibles sólo en Japón; hoy no es la excepción y continuamos con las menciones de lo que nos gustaría tener. La única diferencia con respecto a las veces anteriores es que este tipo de productos que estoy mostrando se pueden conseguir en algunas tiendas de México, aunque si eres de otro país tal vez las puedas encontrar.

El caso es que si bien no serán los que estamos viendo, existe variedad de estilos disponibles que además de proteger tu sistema, le darán un *look* diferente. Parece que poco a poco estámos recibiendo algunos accesorios que eran exclusivos de Asia y Norteamérica. Lo único que sí es de recomendar es que siempre te fijes en que el producto que vayas a comprar sea licenciado por Nintendo, eso te dará la garantía de que es un accesorio diseñado y aprobado para su uso en los productos de la compañía de **Mario Bros**.

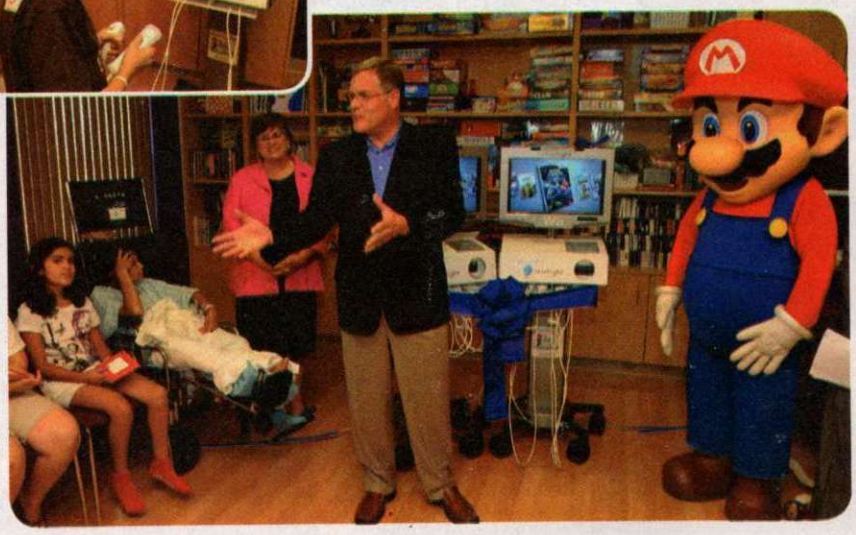
Electronic Arts adelanta detalles de la próxima entrega de FIFA 09

Como ya es una costumbre, a estas alturas del año se comienza a hablar de la salida del título de **FIFA**. Para este 2008 corresponde la versión **09**, la cual traerá varias mejoras en el *gameplay* y en algunos otros detalles que iremos viendo con el transcurso de los días.

Para iniciar este recuento te comento que **FIFA 09** continúa con la presencia de los Miis, estos personajes que aparecieron en la edición anterior teniendo como estrella central al Mii de Ronaldinho. Para este nuevo lanzamiento tendremos a Wayne Rooney con una nueva modalidad denominada "All-Play" por EA Sports, en este modo de juego 8 vs. 8 tendremos enfrentamientos exagerados, con estilos únicos que nos darán una buena diversión. También te comento que tu Mii podrá encarar a las estrellas del deporte más seguido del mundo. Todo esto es un complemento al juego tradicional de FIFA, ya que los encuentros 11 vs. 11 siguen siendo la atracción principal, los gráficos se mejoran cada año y el *gameplay* no se queda atrás. Esperaremos más noticias.

Nintendo continúa con su labor en favor de los niños de la fundación Star Light

Mario Bros. en compañía de Don James, vicepresidente ejecutivo de operaciones de Nintendo se hizo presente en el hospital de de los niños en Los Ángeles, California, para entregar los nuevos centros de entretenimiento equipados con Wii y juegos. La empresa de Redmond ha anunciado más de 1000 centros como éste para hospitales pediátricos alrededor de los Estados Unidos. Como lo he comentado en ocasiones anteriores, la labor que realiza Nintendo con este tipo de acciones es para destacar, ya que la diversión nunca está de sobra y menos en este tipo de lugares. Una estrella más para el buen **Mario** y compañía.



Una nueva versión de NDS Lite para los videojugadores rockeros que andan de gira

Activision y Nintendo lanzaron un *bundle* de **Guitar Hero On Tour**. Esta nueva presentación del Nintendo DS Lite trae una combinación de colores entre negro y plata, además de los detalles rockeros de **Guitar Hero**. Es un buen pretexto para comprar el Guitar Hero On Tour o para cambiar tu Nintendo DS anterior llevándote un juego de música que podrás disfrutar en cualquier lado. ¿Cuántas ediciones especiales de Nintendo DS van a la fecha?

Este es uno de los títulos que están aprovechando el uso del Nintendo DS de manera vertical; ya existen varios juegos con esta idea.

esmas móvil®

#1 en México

JUEGOS

Envía: CN JUEGO +"clave" al 91111

Ejemplo: CN JUEGO CRASH1 al 91111

Costo por juego: $30 con IVA incluido.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

ANTARES

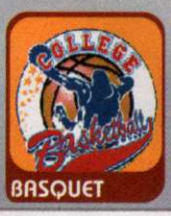
EXTREME

SALTO

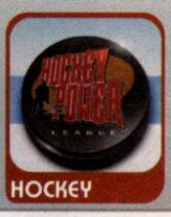
AJEDREZ

GOLF

AQUA



BASQUET



HOCKEY

CABALLO

DECATLON

SEVICIOS

Costo por mensaje: $6 con IVA incluido.

Tips de la revista

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Envía CN NIN al 61111

Trabalenguas

¿Estas dispuesto a repetirlos? Practica y reta a tus amigos.

Envía CN TRABA al 61111

Chistes

Alégrate y alégrale el día a alguien más... ¡Te morirás de risa!.

Envía CN CHISTE al 61111

Bromas

¿Estás aburrido y quieres diversión? Ríete a carcajadas.

Envía CN BROMAS al 61111

Poemas

Recibe los poemas más románticos para conquistar.

Envía CN POEMA al 61111

Curioso

¿Eres de esas personas que quieren comprobar sus conocimientos?

Envía CN CURIOSO al 61111

Destreza

Recibe y contesta preguntas de destreza mental.

Envía CN DESTREZA al 61111

Preguntas

Recibe preguntas y respuestas que seguro te sorprenderan.

Envía CN PREGUNTAS al 61111

IMÁGENES

MANGA2

MANGA1

MANGA11

MANGA3

Envía: CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MANGA22 al 31111

Costo por imagen: $15 con IVA incluido.

MANGA4

MANGA19

MANGA7

MANGA8

MANGA15

MANGA25

MANGA22

COMBOS

Tono real + Foto

ADO
El Tri
Clave: **ADO**

Gold Digger
Kanye West
Clave: **GOLD**

Contigo aprendí
Alejandro Fernández
Clave: **TIRED**

Muchacha triste
Super Reyes
Clave: **TRISTE**

Estos celos
Vicente Fernández
Clave: **CELOS**

Volverte a ver
Juanes
Clave: **VOLVERTE**

Rompe
Daddy Yankee
Clave: **ROMPE**

Beautiful liar
Shakira
Clave: **LIAR**

Todo cambio
Camila
Clave: **CAMBIO**

Cumbia sobre el río
Celso Piña
Clave: **RIO**

Gotas de agua dulce
Juanes
Clave: **GOTAS**

Stronger
Kanye West
Clave: **RELIGIOSA**

Pobre diablo
Emmanuel
Clave: **POBRE**

Caminando hacia atrás
Jumbo
Clave: **ATRAS**

El eco de tu voz
Playa Limbo
Clave: **ECO**

Hoy ya me voy
Kanny García
Clave: **HOYYA**

Instrucciones para descargar combo

Envía: CN COMBO +"clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO ADO al 91111

Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

FONDOS ANIMADOS

Envía: CN ANIM +"clave" al 31111
Ejemplo: CN ANIM AVATAR12 al 31111

Costo por fondo animado:$15 con IVA incluido.

HAPPY34

AVATAR12

HAPPY11

AVATAR15

HAPPY38

AVATAR14

HAPPY13

AVATAR13

TONOS

Contenido exclusivo para México

LO MÁS NUEVO

Wanna be starting something / Michael Jackson	WANNA1
Amante bandido / Miguel Bosé	AMANTE1
Bruja hada / David Cavazos	BRUJA
Estás / Nina Pilots	ESTAS1
Perdono y olvido / Pepe Aguilar	PERDONA1
Stop / Against me	STOP2
Memorama / Allison	MEMORAMA
American boy / Estelle ft. Kanye West	AMERICAN

SÚPER HITS

Vuelvo a comenzar / Timbiriche	VUELVO1
Hate that I love you so / Rihanna	LEJOS2
Lejos de aquí / Kudai	WITH2
S.O.S. / Jonas Brothers	SOS1
Touch my body / Mariah Carey	TOUCH
4 minutes / Madonna	4MINUTES
Love song / Sarah Bareilles	LOVE2
Todo irá bien / Chenoa	TODO3
Love in this club / Usher ft Young Jeezy	CLUB1
Hallelujah / Jeff Buckley	HALLELUJAH
Te llore / Conjunto Primavera	TELLORE
Conteo regresivo / Gilberto Santa Rosa	CONTEO1
5 minutos / Gloria Trevi	5MINUTOS
Lejos de aquí / Golem	LEJOS1
¿Qué nos pasó? / Kanny García	QUEPASO
No puedo olvidarla / Marco Antonio Solís	NOPUEDO

¡PURA BANDA!

Sin tu amor / Alacranes musical	SINTUAMOR
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
A chillar a otra parte / Grupo Pesado	CHILLAR
A mis enemigos / Valentín Elizalde	ENEMIGOS
La interesada / Lupillo Rivera	INTERESADA
Se ha ido / El trono de México	SEHA
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón	PIES2
La loca / El trono de México	LOCA1
Adiós gallo de oro / Cadetes	ADIOS3
Un libro nuevo / Cadetes	LIBRO
Raquel / Grupo Peligro	RAQUEL
La gordita / Grupo Peligro	GORDITA
Y tú / Los Valle	YTU
No te me acerques más / Los Valle	NOTE2
Cosquilleo / Cabalgata	COSQUI
Sólo pienso en ti / Cielo Duranguense	ENTI
En la cima del cielo / Cielo Duranguense	CIMA

REGGAETON

Ahora es / Wisin & Yandel	ES
Ella me levantó / Daddy Yankee	LEVANTO
Impacto / Daddy Yankee	IMPACTO
Ando solo / Don Omar	ANDA
Pásame la botella / Match & Daddy	BOTELLA
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Coolo / Pitbull	COOLO
Ven báilalo / Khris y Angel	BAILALO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Atrevete te, te / Calle 13	TETE

NICK

Danny Phantom / Nickelodeon	DANNY
Dora la Exploradora / Nickelodeon	DORA
Aventuras en pañales / Nickelodeon	RUG
Bob Esponja / Nickelodeon	BOB
Jimmy Neutrón / Nickelodeon	JIMMY
Hey Arnold / Nickelodeon	ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO WANNA1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI WANNA1
Tu celular debe tener WAP configurado.
Costo por tono:$15 con IVA incluido.

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2007. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica "compatibilidades" en www.esmasmovil.com. Marcaciones, "claves" y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos cuando aplique. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Servicios disponibles para usuarios Telcel, Movistar, Iusacell y Unefon (En Unefon, los servicios mensuales se reactivan automáticamente. Para cancelar la resuscripción automática desde tu Unefon envía CANCELAR al 2262). Si tu celular es de "plan de tarjetas", el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual en tu celular, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Para descargar juegos, tonos reales, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas de tonos e imágenes. Un tono real es un fragmento de la canción original. Descargas de juegos no disponibles para Iusacell. Descargas de juegos y tonos monofónicos no disponibles para Unefon. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2005, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©, derechos reservados 2004. LOLA, ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2007. Los temas propiedad de Editora San Ángel, S.A. de C.V. son comercializados bajo Licencia otorgada a My Alert, S. de R.L. de C.V.©; 2006 Viacom International Inc. todos los derechos reservados, Nickelodeon (TM). Atención a Clientes: DF. 5340 2324 // Interior 01 800 700 3333.

MARIO KART Wii

¿Qué onda? ¿Qué tal sus vacaciones?. Esperamos que ya seas todo un experto en Mario Kart Wii, pero si aún te falta pulir ciertos detalles, no te preocupes, que en esta ocasión te preparamos consejos para que te mantengas en los primeros sitios, ya sea jugando con amigos o en línea. Además, terminaremos de darte las indicaciones para obtener a los personajes secretos que nos faltaron la edición pasada (seguro que te agradarán bastante); este mes te traemos de todo.

Completa tu plantilla

Para que puedas tener completa tu plantilla de personajes, enseguida te diremos cómo sacar a uno muy especial, así no vas a poder quejarte por variedad a la hora de elegir a tu competidor.

Este es sin duda el personaje más especial de todos, ya que no había aparecido antes en ningún **Mario Kart**. Si quieres conseguirlo debes practicar bastante, ya que es algo complicado, tienes que obtener una estrella al ganar cada copa de la categoría de 100cc. Cuando las consigas te darán a **Dry Bowser**, quien gracias a su volumen, tiene buen control y estabilidad; un adversario de cuidado.

Pero si lo que quieres es personalizar a tus corredores, lo ideal es que ganes la **Special Cup** en categoría de 100cc o actives los fantasmas de las 32 pistas en *Expert* dentro de la modalidad **Time Trial**, así podrás participar usando a los Mii que tengas disponibles en tu consola. Lo divertido de esto es que el juego respetará las características físicas del Mii en cuestión, o sea, si tu creación es ligera o pesada, se verá reflejada al entrar a la pista.

No olvides que las características de tu Mii van a influir en el desempeño que tengas en la carrera, así que si piensas que está muy delgado, es mejor aumentarle unos kilitos.

Parece un detalle sin mucha importancia, pero al final representa la diferencia entre ganar o perder, por lo que debes practicar bastante las piruetas con tus vehículos.

Gira por los aires

Para lograr acrobacias, debes agitar el Wiimote o presionar el Pad en caso de que uses el control de Cubo, esto durante los saltos en las rampas que encuentres, pero también es necesario que veas dónde puedes conseguir saltos extra, que pueden ser proporcionados por estructuras, dunas o piedras que veas en el camino; esto te dará una gran ventaja. Un detalle curioso en esto de las piruetas, es que dependiendo hacia qué lado agites el Wiimote, será la acrobacia que obtendrás, dando variedad a cada movimiento que utilices; prueba cuál te gusta más.

Aprovechar cada rebote es clave en esta pista, de lo contrario no vas a poder competir contra tus amigos o con los corredores que encuentres en línea.

¿Qué vehículo eliges?

En **Mario Kart Wii** puedes seleccionar entre moto o carro, lo que de entrada no pareciera afectar demasiado, pero existen ciertas diferencias que debes conocer antes de tomar una decisión final.

Comencemos con la moto: mantiene una velocidad estable, además de que acelera de inmediato. Gracias a sus dimensiones, puedes rebasar a tus competidores por prácticamente cualquier parte, claro está que depende de tu habilidad; pero no es nada del otro mundo.

Al momento de hacer los miniturbos, las motos sólo pueden obtener el que generan las llamas azules; no importa cuánto tiempo lo mantengas, no vas a conseguir cambiarlas de color a rojo. Pero esto no es una desventaja, ya que puedes usar el famoso "caballito" con el que conseguirás un impulso extra en el momento en que desees.

Pasando a los carros, son mucho más estables que las motos, pueden chocar contra otros participantes u objetos y no se desviarán demasiado, en cambio, si esto le ocurre a una moto, puede representar el caer a un abismo.

Otro punto interesante que debes tener en mente, es que los Karts sí pueden obtener el color rojo en el fuego de sus motores al momento de marcar un miniturbo, lo que obviamente te va a dar un impulso mayor, compensando de cierta manera los "caballitos" de las motos.

No importa el vehículo que elijas, todos pueden realizar acrobacias, las cuales logras al agitar el Wiimote o con el Pad del control de Cubo al efectuar un salto por medio de las rampas de velocidad que se encuentran en varias pistas. Además de que se ve bien el hacerlas, cuando caigas te van a dar un impulso extra, el cual en momentos de tensión te puede dar la victoria.

Cada vehículo tiene sus ventajas y desventajas, sé cuidadoso al elegir el que usarás, ya que de ser muy ligero, puedes terminar en algún barranco.

Consejos para las pistas

Ahora pasemos a los circuitos que integran este gran juego, hay ciertos tips que te pueden ayudar a tomar ventaja sobre tus rivales. Existen pistas donde a los lados del camino principal encontrarás sólo arena, obviamente si pasas por ahí tu carro o moto se va a atorar, pero si cuentas con un hongo dorado o una tercia de ellos, podrás pasar por ahí sin ningún problema, adelantando demasiado terreno a tus rivales.

Todas las pistas cuentan con alguna zona en la que puedes generar un miniturbo por medio de una acrobacia, por lo que debes estar muy atento.

Otra estructura que se repite de manera continua en los escenarios del juego, sobre todo en los nuevos, son los medios tubos, que pareciera que al seguirlos solamente perdemos segundos valiosos, pero no es así; cuando estemos en la parte más alta de ellos, podemos hacer una acrobacia para rebasar a los demás pilotos.

Esto ha sido todo por este mes, esperamos que te sirvan los consejos que te preparamos para esta ocasión; pronto te estaremos contando todo lo que descubramos dentro de este gran juego, así como algunos consejos para cuando juegues en equipos, que seguro es de las modalidades que más juegas debido a lo estratégico que resulta. ¡Hasta pronto!

PREVIO

Castlevania: Order of Ecclesia

Konami

NINTENDO DS

El anuncio de un nuevo **Castlevania** para Nintendo DS no es ninguna sorpresa, la saga ha funcionado muy bien en la consola portátil, por lo que de cierto modo era hasta predecible; pues bien, este capítulo llevará por subtítulo **Order of Ecclesia**, y piensa aprovechar todo lo aprendido en las pasadas entregas para ofrecernos un juego que se espera obtenga un lugar de privilegio dentro de la saga. Por lo pronto te contamos lo que sabemos acerca de él, esperando que en el E3 den a conocer más detalles y características.

Como es una costumbre, los diálogos entre los personajes serán una constante en todo el juego.

Mismo castillo, diferentes escenarios

El hogar del conde ha sido remodelado de anteriores versiones, con lo que se espera refrescar un poco el estilo de juego, ya que se dice que ahora habrá más ambientes en exteriores, permitiendo con eso que la mecánica de juego varíe un poco, pero en esencia seguirá siendo la misma que se ha visto desde **Circle of Moon**, es decir, laberintos al estilo **Metroid**, los cuales deberás explorar muy bien para encontrar los cuartos secretos y así obtengas un mejor porcentaje.

Siendo honestos, preferimos estos juegos a los que han salido para otras consolas en 3D; lástima que el mismo Koji Igarashi, creador de la serie, ha comentado que debido a las tendencias del mercado será muy difícil que este estilo regrese a las consolas caseras, aunque con la llegada de WiiWare tal vez exista una ligera posibilidad de que esto ocurra. Por lo pronto deberemos esperar por **Order of Ecclesia**, que tiene todo para dejar huella.

Cambiando el látigo por la magia

Aún no se sabe exactamente en qué momento de la historia se situará este **Castlevania**, pero su trama es bastante original. Resulta que Drácula ha resucitado una vez más, por lo que para hacerle frente se ha pedido ayuda a la organización **Order of Ecclesia**, donde se reúnen los más grandes magos. La elegida para hacer frente al temible mal es **Shanoa**, una joven mujer que a pesar de su aspecto inocente, tiene la misma fuerza y coraje que cualquier miembro del clan **Belmont**.

La trama suena muy interesante, sobre todo porque las mujeres no han tenido mucho protagonismo últimamente; pero Shanoa parece tener todo para convertirse en un personaje emblemático, como en su momento lo hicieron **Alucard**, **Simon**, **Trevor** o **Soma**.

Como ya te comentamos, ella puede utilizar conjuros con los cuales absorbe el alma de los enemigos derrotados para posteriormente usar sus habilidades a su favor. Lógicamente, además de la magia podrás usar armas o ítems para causarle daño a tus oponentes, cada uno con valores distintos, por lo que tienes que revisarlos muy bien para saber que utilizas el adecuado.

A pesar de que el juego está en 2D, tiene grandes efectos visuales, aquí podemos ver el del agua.

En un juego tan largo como lo es éste, siempre salva tus avances, pues de lo contrario puedes llevarte una desagradable sorpresa.

Conforme logres avanzar en la aventura, conseguirás armas con las que nadie te querría de enemigo.

Los jefes finales seguirán siendo de lo más impactantes, seguro que vencerlos no será fácil.

Samurai Shodown: Anthology

SNK

Wii

Para todos los amantes de los juegos de pelea, estamos seguros de que el saber del desarrollo de este juego les encantará; se trata de **Samurai Showdown Anthology**, una recopilación de los juegos de dicha saga que SNK popularizó a mediados de los años 90, y que serán réplicas exactas de tu original en cuanto a movilidad y opciones de juego, además de que se esperan algunos extras interesantes para la versión de Wii, lo cual no sería nada raro, sobre todo porque extrañamente se ha estado retrasando su salida desde hace ya varios meses, lo que nos hace sospechar bastante, pero bueno, mejor hablemos de lo que se ha dado a conocer.

El corte de espada de **Haomaru** que muchos conocieron en **Capcom vs SNK 2**, apareció aquí por primera vez.

Por desgracia no se contará con modo Wi-Fi, pero un rumor indica que pudieran integrarse minijuegos para usar las ventajas del Wiimote, y aunque es sólo eso, un rumor, toma fuerza al pensar que las espadas se pueden representar con el control, pero esto no se podrá confirmar sino hasta que salga a la venta o se den detalles de manera oficial. Dejando de lado lo de los minijuegos, sería agradable ver un estilo de pelea con el Wiimote, parecido a lo que se ha visto en **Mortal Kombat** o **Naruto**, pero bueno, como sea estamos seguros de que la intensidad de las batallas seguirá siendo la misma, eso es lo que importa de un título que ha dado la vuelta al mundo como lo es éste.

El primer choque de espadas

Originalmente la saga **Samurai Showdown** llegó a las Arcadias en 1993 y desde ese momento se volvió un clásico, a pesar de que competía con **Street Fighter II** o **The King of Fighters**, esto gracias a que proponía una dinámica distinta; en lugar de usar los puños y piernas para atacar, los personajes empleaban espadas, lo que permitía diferentes tipos de combos según tus habilidades.

La serie tuvo tanto éxito que las secuelas no se hicieron esperar, dando un total de seis capítulos de **Samurai Showdown**, siendo el primero el único que había llegado a una consola de la Gran N, específicamente para el Super Nintendo; pero con esta recopilación que prepara SNK eso quedará en el pasado, ya que vienen absolutamente todos los títulos de la saga principal en un solo disco, lo que te permitirá conocerlos o disfrutarlos nuevamente.

Seguro que la duda que en este momento tienes es con respecto al control y cómo va a jugarse, pues bien, aunque no es nada oficial, parece que se ha pensado en los jugadores veteranos de la serie, por lo que parece ser que se utilizará el control de Nintendo GameCube o el de Consola Virtual, permitiendo con esto una sensación más apegada a la que se viviera en los locales de Arcadia. Imaginamos que también el Wiimote y Nunchuk se van a poder usar, pero no en cuanto a representación de movimientos, sino más bien de manera parecida a los vistos en **Mario Kart Wii** para la misma consola.

Cómo olvidar a **Ukyo**, que con su velocidad podía poner en predicamentos a cualquier rival.

Por variedad no vas a tener quejas, la cantidad de personajes a elegir en cada juego es amplia.

© 1993 SNK

Algo curioso de esta serie, es que en la parte de atrás de los escenarios aparecía una especie de juez.

Un gran legado en tus manos

No exageramos al afirmar que **Samurai Showdown** es de los mejores juegos de pelea de todos los tiempos y por fortuna en poco tiempo tendremos la oportunidad de disfrutarlo. En Japón tiene pocos días de haber salido al mercado, y esperamos que no tarde mucho en aparecer en nuestro continente, ya que en cuanto a procesos de traducción no es demasiado tiempo; de cualquier modo les estaremos comentando de lo que ocurra alrededor de este juego de pelea, que seguro muchos, al igual que nosotros están esperando ansiosos, y no es para menos, desde los años del Super Nintendo que esta saga no la veíamos en consolas caseras de la Gran N; ojalá pronto haya algo similar con series como **World Heroes** o **Art of Fighting**.

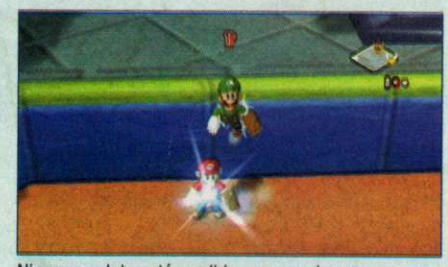
Mario Super Sluggers

Nintendo

Wii

Es toda una costumbre que **Mario** protagonice juegos deportivos; lo hemos visto prácticamente en los más populares del planeta, siendo **Super Mario Baseball** la más "floja" de sus apariciones, no porque el título fuera malo, no, para nada, sino porque carecía de opciones de juego que sí poseían, por ejemplo, **Mario Golf** o **Mario Strikers**. Esto lo sabía bien Nintendo, por lo que ahora quiere reivindicar la imagen de su personaje estrella en dicho deporte mediante **Mario Sluggers** para Wii.

Si dejas el control hacia atrás por unos segundos, cargarás la fuerza de tu lanzamiento.



Ninguna pelota está perdida; a pesar de que parezca imposible atraparla, siempre tendrás el especial.

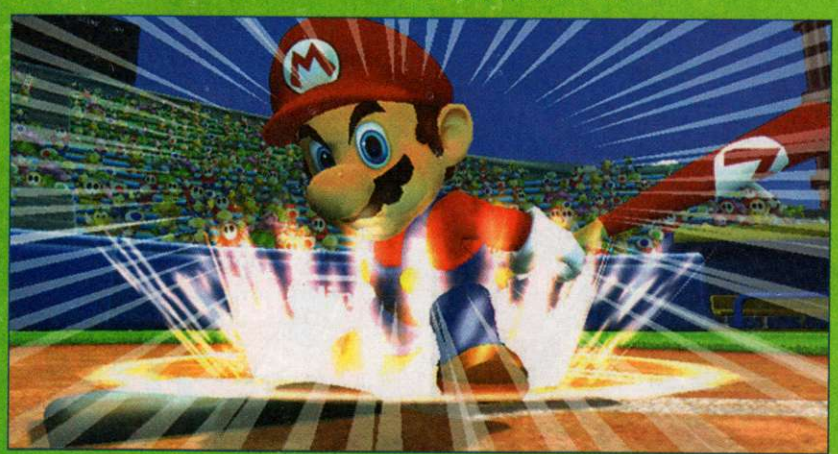
Tu turno al bate

La primera mejora que tendremos en relación con el título de Cubo la encontramos en el *gameplay*; todos los movimientos que realices se van a efectuar con el Wiimote, dando así una sensación de realismo parecida a la que vimos en **Wii Sports**, es decir, si quieres batear o lanzar vas a tener que marcar el movimiento con el Wiimote, como si tuvieras en tu mano el bate o la pelota.

Lo interesante de todo esto es que se han agregado mejoras como el hecho de que según como movamos el control en el momento de batear o lanzar, será el efecto que tenga la pelota. Por ejemplo, si al batear dejamos el Wiimote inclinado por unos segundos, el golpe será más fuerte, lo que obvio va a dificultar que puedan atrapar la bola; lo mismo ocurre cuando lanzamos: mientras más carguemos el tiro, mayor será la potencia.

El efecto de los lanzamientos puede variar de acuerdo con lo que ejecutes con tu Wiimote.

Los movimientos especiales son muy coloridos, para muestra aquí tenemos el de **Jr**.



Recuerda que lo importante es que acumules gente en las bases antes de conectar un cuadrangular.

Como viene siendo usual en este tipo de juegos, la seriedad quedará para mejor ocasión, de modo que todos los personajes tendrán movimientos especiales tanto para lanzar como para batear; obviamente la mayoría implica una fuerza excesiva en el golpeo, pero otros tienen efectos curiosos, como el de **Yoshi**, donde la pelota se transforma en huevo y rebota por el campo de forma irregular, impidiendo que la atrapen a la primera oportunidad.

¡Llegaron los jardineros!

Una de las opciones que más se extrañaron en **Super Mario Baseball** de Cubo, fue la capacidad *multiplayer*, al sólo permitir partidos entre dos jugadores, lo que limitaba la diversión, pero eso ha quedado resuelto en **Sluggers**, donde sí pueden participar cuatro personas al mismo tiempo. Además se han agregado varios minijuegos donde podrás competir para ver quién es el más hábil, ya sea lanzando, esquivando, bueno, deberás realizar de todo.

Mario Sluggers tiene todo para convertirse en un clásico de la consola y colocarse a la par de series como **Mario Tennis** o **Golf**; esperemos que cuente con una modalidad Wi-Fi, ya que a estas alturas es vital para el *replay value*. En cuanto a su fecha de aparición, aún no tiene una definitiva, pero creemos que no pasará de este año.

Nunca dudes mucho tus jugadas; en cuanto le pegues a la pelota concéntrate en correr.

Toda la emoción del rey de los deportes representada como nunca antes lo habías visto.

De lo mejor del título es la posibilidad de usar a tus Mii dentro de los encuentros.

Si juegas en equipo, no hay nada mejor que formular un plan antes de cada encuentro, de esta forma tu compañero ya sabrá qué es lo que tiene que hacer ante cada eventualidad que se presente, aumentando tus oportunidades de salir con la victoria, aunque eso sí, también debes estar preparado para alguna sorpresa que tome lugar.

INSTRUCCIONES

vibra MÓVIL
www.vibramovil.com.mx

1. Verifica la compatibilidad de tu celular enviando **COMPA** al **43034** ($3.50 IVA incluido).
2. Para servicios **MULTIMEDIA** debes tener configurado el Servicio de WAP.
3. Cuando hayas recibido el contenido selecciona entre las opciones **GUARDAR** y **DESCARGAR**.

¿Quieres disfrutar del mejor contenido? ¡¡Envía NATTA al 927!!

FONDOS

$15.00 IVA Incluido

Envía **CNFONDO** y el **CODIGO** al **53035**
Ej.: C N F O N D O F E R R A R I al 53035

FERRARI

TRIBAL

PIRATA

NEON3

CALAVERA

SPIDERBABY

LINTERNA

MUERTE

MUSICA

AUTO14

SUPERMAN2

NEON

ELFO

BART

PREDATOR

MATRIX1

BATMAN

HOMERO

NEON2

DRAGON10

GUERRERO

DRAGON

MUERTE1

NEON4

MUERTE2

CERVEZA

GATUBELA

SHAK

GRAF18

BATMAN3

LISA

NEON7

TUNING4

ANIMACIONES

$15.00 IVA Incluido

Envía **CNANIM** y el **CODIGO** al **53035**
Ej.: C N A N I M E M O 2 al 53035

EMO2

BAILE

POLLO

ZOMBIE

MUERTE1

FERRARI1

HOLA2

GOL

MUERTE

DISCO

ALEBRIJE

DAWG

CARRERA1

CALAVERA

BOA

BMW

PAZ1

PERRO

EMO1

POLLO5

FAROL

POLLO4

TRAVIESO1

MUERTO

CARRERAS

HOLA1

PASEO

PIG

ENFADO

EMO4

POLLO12

EMO6

COMBOS

$50.00 IVA Incluido

Envía **CN** y el **CODIGO** al **37777**
Ej.: C N E M O al 37777

VIDEOS

$15.00 IVA Incluido

Envía **CNVIDEO** y el **CODIGO** al **53035**
Ej.: C N V I D E O P O L L O al 53035

JUEGOS

Envía **CNJUEGO** y el **CODIGO** al **54045**
Ej.: C N J U E G O C O M B A T E al 54045

$30.00 IVA Incluido

COMBATE

HAPPY

ACCION

ROAD

BUBBLE

AHORCADO

LINEAS

BLOCKS

SUDOKU

HEROMAN

SOCCER

TIBURON

CONEJO

PELEA

MONSTER

ALPHA

MOTO

MOTO1

MARV

PUZZLE

ESTRATEGIA

NAVE

GUERRA

PINBALL

MONO

ROAD2

AVION

JUEGOS 3D!

$46.00 IVA Incluido - 2 SMS / Descarga

Envía **CNJUEGO** y el **CODIGO** al **53033**
Ej.: C N J U E G O R A L L Y al 53033

RALLY

BURSTER

RACING1

AVENTURA

POOL

RINGTONES

Envía **CNTONO** y el **CODIGO** al **53035**
Ej.: C N T O N O M E T R O al 53035

$15.00 IVA Incluido

Metro/Amandititita ¡La canción del momento!	metro
Un buen perdedor/K-paz de la Sierra	perdedor
La muy muy/Amandititita	muymuy
Vidas Paralelas/Ximena Sariñana	vidas
1,2,3/Motel	123
4 minutos/Madonna	minutos
The girl is mine/Michael Jackson	mine
Cada que/Belanova	cada
Soy solo un secreto/Alejandra Guzmán	secreto
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas
Bendita tu luz/Maná	luz
Amarte Duele/Natalia Lafourcade	duele
Ultimo Adios/Paulina Rubio	adios
Tu recuerdo/Ricky Martin	recuerdo

Usted reconoce y acepta que llevar al cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripcion al Contenido, sin responsabilidad para el Proveedor ni para Telcel. Servicio exclusivo para usuarios TELCEL. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido. Para descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a todo color, tu equipo debe ser GSM y tener WAP configurado. Consulta en tu Centro de Atención a Clientes TELCEL para la activación correspondiente. Para conocer la compatibilidad de tu celular envia COMPA al 43034 o visita: www.vibramovil.com.mx Los cargos ocurren automáticamente. TELCEL no es responsable del servicio, contenido y publicidad. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Responsable del servicio: Vibramovil. Atención a clientes: D.F. e Interior de la Republica 01-800-987-8000 Horario de atención: Lunes a Viernes de 9 a.m. a 6 p.m. Si quieres regalar nuestro contenido, asegúrate de que el equipo al que envíes tenga credito, sea compatible y tenga configuración WAP. Recuerda que el cargo se hará inmediatamente a tu celular. En ciudaddes fronterizas aplica sólo el 10% de IVA por lo que los precios quedan de la siguiente manera: Texto: $3.35; Imágenes y tonos: $14.35; Servicios de información Premium: $5.74; Suscripciones: $47.83

© 2008 SEGA

SAMBA DE AMIGO

AMIGO Y TODA SU BANDA SE REÚNEN PARA OFRECERTE UNO DE LOS JUEGOS DE RITMOS MÁS POPULARES. CON CANCIONES QUE TE HARÁN SACUDIR LOS CONTROLES DEL WII YA SEA SOLO O EN COMPAÑÍA DE UNO DE TUS CUATES. ADEMAS, PODRÁS MANDAR TUS RÉCORDS A TRAVÉS DE INTERNET PARA DEMOSTRAR TU TALENTO.

GRÁFICOS ★★½ | DIFICULTAD ★★½ | ADICCIÓN ★★★ | VARIEDAD ★★★ | MULTIPLAYER ★★½

RANKING CN 8.5

UN MONO CON MARACAS Y SOMBRERO. ¿QUÉ PUEDE SALIR MAL?

Los títulos musicales o de ritmos no son nada nuevo en las consolas de videojuegos, de hecho, desde la generación antepasada ya se cocinaban propuestas interesantes que disfrutaban tanto los jugadores casuales como los más experimentados, los primeros quizá para distraerse con algo no tan demandante en cuanto a historias complejas o *gameplay* elaborado, pero sí con características simples que elevaran el grado de diversión, apoyándose en algo común entre todas las personas: la música. Para los más experimentados, el concepto va más allá de esto, pues cada juego cuenta con sus propios retos que requieren habilidades desarrolladas para completarse; así, los títulos de ritmos son del gusto de todos y cada día su popularidad va en aumento. Así que para aprovechar este nuevo auge, SEGA pone ante nuestras manos el juego **Samba de Amigo**, un divertido título que convertirá a tu Wiimote y Nunchuk en unas maracas para iniciar el carnaval.

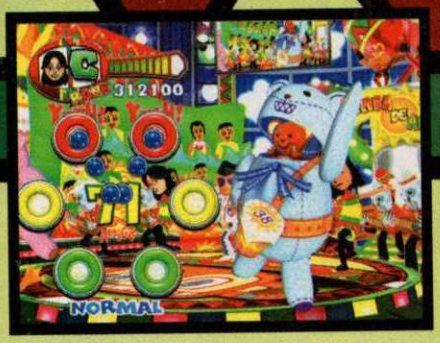
¡¿QUIÉN DIJO SAMBA?!

Hace nueve años, el Sonic Team (encargados de series como **Sonic**, **ChuChu Rocket!**, **Puyo Pop Fever** o **Phantasy Star Online**) desarrolló para Arcadia la primera versión **de Samba de Amigo**, un juego que utilizaba los ritmos y el compás de la música a través de un par de maracas. Este juego fue posteriormente llevado al DreamCast (en el 2000) consiguiendo un éxito rotundo, permitiendo que más tarde se creara una versión actualizada para Japón que se llamó **Samba de Amigo 2000**, pero desde ese entonces, la fiesta se tranquilizó por ocho años. El personaje principal de **Samba de Amigo** no es otro que "**Amigo**", un curioso chimpancé con sombrero regional que daba vida a la fiesta de Sega junto con otros tantos personajes como **Amiga**, **Linda**, **Bingo** y **Bongo**, **Rio**, **Chumba** y **Wamba** (clara referencia al grupo musical) y **Pose**. La versión de Wii estaba considerada para su lanzamiento en agosto, sin embargo, SEGA ha confirmado que la fiesta con ritmos latinos no llegará sino hasta septiembre.

EL JUEGO SALDRÁ EN EXCLUSIVA PARA LA CONSOLA DE NINTENDO. OFRECIÉNDOTE EL VIBRANTE Y ADICTIVO ESTILO DE JUEGO QUE TE PERMITE DISFRUTAR Y EJECUTAR DIFERENTES TEMAS. FORMANDO UN SOUNDTRACK QUE INTEGRA MÚSICA POPULAR. ASÍ COMO OTROS CLÁSICOS QUE PUDISTE CHECAR EN LA VERSIÓN ORIGINAL.

Compañía: **SEGA**
Desarrollador: **Gear Box/Sonic Team**
Categoría: **Ritmos**

1-2



En total, son aproximadamente 40 rolas en las que moverás los controles como si en realidad tuvieras unas maracas. Para la versión DreamCast, el juego se vendía con un accesorio que incluía una barra de sensor que medía la altura y posición de tus brazos y unas maracas para que te sintieras más inmerso en la fiesta. En el Wii no fueron tan necesarios los accesorios, pues la consola ya cuenta con una barra de sensor, y el Wiimote y Nunchuk funcionan perfectamente en representación de las maracas. Tal como ocurre en otros títulos de música, el ritmo de la canción es el que te llevará de la mano para realizar los movimientos que, en este caso, serán con posiciones de tus manos ya sea arriba, abajo o a mitad de cuerpo dependiendo de cómo sea la indicación en la pantalla. De hecho, SEGA estaba preparando un accesorio que transformaría el Wiimote en una maraca, pero aún no hay nada oficial.

Datos en corto:

* Algunas de las rolas que podrás acompañar son: **Macarena**, **Cup of Life**, **Tequila**, **Tubthumping**, **Hot Hot Hot**, **Samba de Janeiro**, **La Bamba**, **Samba de Amigo**, **Gonna Fly Now** (tema de la película **Rocky**), **Low Rider** y **Conga**.

* Podrás participar con un amigo ya sea en modo competitivo o cooperativo. Para el Wii se agregó la opción "*Love Love*", en donde tendrás que sincronizar tus movimientos con los de tu pareja de juego.

* **Samba de Amigo** tiene conectividad Wi-Fi para subir tus puntuaciones a la *Leaderboard*, sin embargo, carece de opción para competir en línea con alguien más.

* Participa en seis diferentes modos de juego: **Quick Play**, **Classic**, **Battle**, **Survival**, **Hustle** y un paquete de minijuegos.

DIVIÉRTETE COMO EN PLENO CARNAVAL CON TODA LA BUENA MÚSICA QUE INCLUYE ESTE JUEGO. DESDE LA SAMBA DE JANEIRO, HASTA LA MACARENA.

¡INICIA LA FIESTA!

En sí, la temática es mucho más sencilla de lo que puedas imaginarte, no necesitas tener una habilidad especial en el uso de los videojuegos, simplemente observa la pantalla y pon los controles en la posición que se te indique, así de fácil sentirás cómo tus movimientos generan los sonidos de los instrumentos y la perfecta compañía para la música. Aquí se incluyen diversos estilos de juego y podrás participar solo o en compañía de alguién más. El reto consiste en conseguir la mayor cantidad de puntos; esto lo logras al tener un perfecto "timing" al momento de agitar el control cuando las esferas lleguen al círculo adecuado, así como cuando aparezca una silueta al centro, necesitas dejar por unos segundos los controles en esa posición, con esto pronto te convertirás en un profesional de **Samba de Amigo**.

¿CUÁL ES EL OBJETIVO DE SAMBA DE AMIGO?

Tú asumirás el control de **Amigo**, el mico pachanguero más carismático de Sega (lo siento, **Ai Ai**, pero **Amigo** es el alma de la fiesta), controlando los movimientos al ritmo de la canción y en tiempo con los aros (seis formando un círculo: dos rojos en la parte superior, dos amarillos en la parte media y dos verdes en la parte baja) que verás en pantalla, es decir, cuando una esfera llegue al centro del aro, debes agitar la maraca (Wiimote/Nunchuk) para marcar la nota, y si vienen varias esferas juntas, sacude los controles para que se prenda el ambiente. En ciertas partes de la canción aparecerá una figura que te mostrará una postura diferente cada vez; hazla para ganar más puntos. De hecho, tal como ocurre en todos los títulos del género, si aciertas correctamente cada nota, formarás una reacción en cadena para acumular puntos al por mayor.

Cada personaje está identificado con algún animal e ilustrados con prendas clásicas o instrumentos que acompañarán la música del juego. Podrás verlos en acción cada que inicies una canción o cuando te decidas a participar en un minijuego. Pero si lo prefieres, podrás utilizar a tus propios **Miis** para personalizar más las acciones del juego.

Invitado de honor en otras fiestas

Sonic Pinball Party (GBA, 2003)
Sonic Team tenía su propia fiesta e invitó a una serie de personajes como **Sonic**, **Miles**, **Knuckles**, **Amy Rose**, **Metal Sonic**, **Dr. Eggman**, **Cream the Rabbit**, **Nights** y por supuesto a **Amigo**. La historia no es muy compleja, se trata de que el Dr. Eggman ha transformado a todos los apostadores de Casinopolis en robots. La única posibilidad de salvarlos es que Sonic gane un torneo de Pinball y demuestre que no sólo es bueno para correr.

Sonic Riders: Zero Gravity (Wii, 2008)
Los juegos de Sonic se caracterizan por la velocidad, sin embargo, no se había explotado ese concepto en un título dedicado a la competencia de carreras. Así, hace dos años Sega lanzó Sonic Riders para GameCube, donde la competencia se veía a través de patinetas voladoras. El cast de personajes era variado y se incluyó a **Ai Ai** y a **Ulala**, pero en la versión de este año (**Zero Gravity**) el mico sombrerudo llegó con todo para demostrar y se convertiría en una veloz máquina de rítmica.

Sega Superstars Tennis (Wii, 2008)
Para este mismo año, Sonic Team preparaba un juego que competiría directamente con **Mario Tennis** por su estilo y concepto, pues éste lleva al deporte blanco a una postura más dinámica, con escenarios de fantasía y poderes especiales, tal como lo hiciera Camelot con la franquicia de **Mario. Superstar Tennis** es divertido y el humor lo ponen sus coloridos personajes y, por supuesto, **Amigo** es uno de ellos.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Desde que salió el Wii, siempre quise ver dos juegos de Sega en este sistema, **Samba de Amigo** y **Space Chanel 5**; por fortuna el primero ya ha aparecido y el segundo tiene buenas posibilidades. **Samba de Amigo** es un juego en extremo divertido donde simulamos tocar unas maracas al ritmo de pegajosas sambas y canciones al estilo carnaval; en la versión original salió un periférico en forma de maracas, pero con el Wii no hará falta gracias a la sensibilidad de sus controles, y déjame decirte que no se pierde en ningún momento la sensación del original. No tendo dudas en recomendarlo a todo mundo, es ideal para las fiestas, así que ponte su sombrero y ¡a disfrutar del rtimo!.

CROW

Era lógico que Sega viera el potencial del Wii y luego, luego se imaginara una adaptación de **Samba de Amigo**. Si no has tenido oportunidad de jugarlo, la versión de Wii será oportuna para que conozcas a **Amigo** y su banda. Las canciones son de lo más prendidas, es como si fuera el clásico *soundtrack* de la pachanga en viernes con tus cuates. Trae rolas muy variadas que se sustentan en los ritmos latinos, aunque no muchas son Samba, pero en fin, la variedad es lo que importa. El estilo de juego es muy fácil, sólo tomas dos Wiimote o uno de éstos más un Nunchuk y los agitas en la dirección que se indique en pantalla. Nada más sencillo y divertido para pasarla en compañía de tus cuates o para reunir a la familia.

PANTEÓN

No, no se trata de Cantinflas, sino de un monito muy conocido entre los jugadores que disfrutaron de este juego en el Dreamcast, el cual ha sido traído al Wii con toda su música y cómica presencia para el regocijo de los fans de los juegos de ritmos. Usando los controles Nunchuk y Remote como si fueran maracas, podrás ir siguiendo las tonadas tan pegajosas del changuito **Amigo** en esta divertidísima opción para tu Wii. Este es uno de esos títulos que no requieren de gran habilidad o experiencia para poderse disfrutar, pues es muy sencillo de aprender a jugar; pero eso sí, tienes que practicar mucho si deseas convertirte en el mejor exponente de la samba.

Movilisto

Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx

NUEVOS JUEGOS 54040

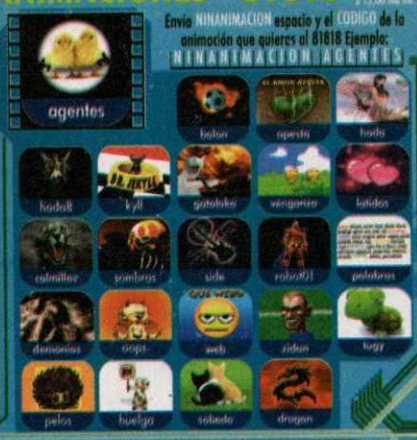
Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo: |N|I|N|J|U|E|G|O| |L|O|C|O|

Todos los juegos requieren 1 sms de $ 30.00 iva inc

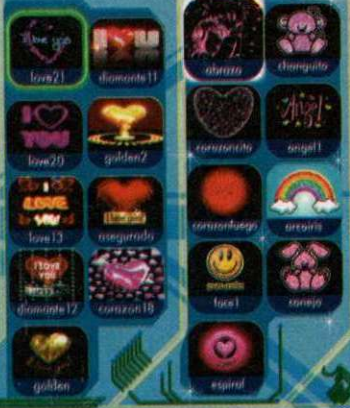
ANIMACIONES 81818

Costo x sms/ $ 15.00 iva inc.

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieres al 81818 Ejemplo: |N|I|N|A|N|I|M|A|C|I|O|N| |A|G|E|N|T|E|S|



NEON



DESTELLOS

FONDONOMBRES 81818

Costo x sms/$ 15.00 iva inc.

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO tu NOMBRE al 81818 Ejemplo: NINFONDONOMBRE TEAMO CLAUDIA

JUEGOS PREMIUM 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 44222 Ejemplo: |N|I|N|J|U|E|G|O| |A|T|T|A|C|K|

Todos los juegos requieren 2 sms de $ 23.00 iva inc. c/u

MUSICA 81818

Envía NINTONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: |N|I|N|T|O|N|O| |C|E|L|O|S|

Costo x sms $15,00 iva inc.

Top 10	nombre	código
Estos celos / Vicente Fernández		celos
Te quiero / Nigga		quiero1
Sobre mis pies / Arrolladora Banda el Limon		pies2
Don't stop the music / Rihanna		music
Ella y yo / Aventura y Don Omar		elloyyo
Todo cambió / Camila		cambio
Muévelo / Los Super Reyes		muevelo
Me enamora / Juanes		enamora
Me muero / La 5ª estación		muero
Imagine / John Lennon		imagine

lo nuevo	
Metrosexual / Amanditiita	metro
Fifty sixty / Alizee	fifty
Break the ice / Britney Spears	break
Love today / Mika	today
Piece of me / Britney Spears	piece
S.O.S. / Jonas Brothers	sos
10 para las 10 / Playa Limbo	10para
Bruja Hada / David Cavazos	bruja
¿Donde están corazón? / Enrique Iglesia	corazon

lo mejor	
Procuro olvidarte / K-Paz de la Sierra	procuro
Mi credo / K-Paz de la Sierra	credo
Se fue / El Trono de México	sefue
Mírame / Jenni Rivera	mirame
Cada que / Belanova	cadaque
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán	quiero
Alguien soy yo / Enrique Iglesias	alguien
Me encantas / Pedro Fernández	encantas
Angelito / Don Omar	angelito
De contrabando / Jenni Rivera	contra

Envía NINMONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: |N|I|N|M|O|N|O| |C|E|L|O|S|

Sujeto a Disponibilidad

TOP FONDOS 81818

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras al 81818 Ejemplo: NINFONDO COMBATE

Costo x sms/$ 15,00 iva inc.

CHAT AMIGOS 31313

x mensaje $3,50 iva inc.

¡Conoce gente nueva y chatea por sms!

JUEGOS 54040

Todos los juegos requieren 1 sms de $ 30.00 iva inc

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo: |N|I|N|J|U|E|G|O| |T|E|N|I|S|

COMBOS 22333

$50.00 iva inc

30 Mensajes y 2 Multimedia (Fondo, Animación o Tono):

La fuerza del mal invade tu Celular!
Envía NINMAL al 22333

Aterradoras animaciones llegan a tu celular!
Envía NINMUERTE al 22333

Las animaciones más IN del momento!
Envía NININ al 22333

LLORONA El lamento de la Llorona en tu celular!
Envía NINLLORONA al 22333

TEXTOS 22333

2 sms diarios/60 Mensajes/ $ 58.00 iva inc.

POEMA PERSONALIZADO ¡Envíale un poema con su nombre!
Envía NINPOEMA espacio y tu NOMBRE al 22333 Ej: |N|I|N|P|O|E|M|A| |S|U|S|Y|

HECHIZOS ¡Los mejores!
Envía NINHECHIZO al 22333

CHISTES ¡No pararás de reir!
Envía NINCHISTE al 22333

PIROPOS ¡Los más románticos!
Envía NINPIROPO al 22333

Servicio exclusivo para usuarios TELCEL. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido. Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, tu equipo debe ser GSM y tener WAP configurado. Consulta en tu Centro de Atención a Clientes TELCEL para la activación correspondiente. Para conocer la compatibilidad de tu celular visita: www.movilista.com.mx Los cargos ocurren automáticamente y no hay devolución por errores en los códigos enviados. TELCEL no es responsable del servicio, contenido y publicidad. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Responsable del servicio: Grupo Touch Movilisto México S.A. de C.V. Atención a Clientes: 01 800 96 8 18 18, Horario de atención: Lunes a viernes en horas de oficina. Si quieres regalar nuestro contenido: asegúrate de que el equipo al que envíes tenga crédito, sea compatible, y tenga configuración WAP. Para checar su compatibilidad envía NINCOMPA al 31313 ó visita www.movilista.com.mx Recuerda que el cargo se hará inmediatamente a tu celular. En ciudades fronterizas aplica sólo el 10% de IVA por lo que los precios quedan de la siguiente manera, Texto: $3.35 Imágenes y tonos: $14.35 Servicios de Información Premium $ 5.74 Pesos y Suscripciones: $47.83

Atención al cliente 01 800 96 8 18 18

sólo usuarios telcel

Wii Consola Virtual

Este mes tenemos muchas novedades, los fans de los juegos clásicos no se podrán quejar para nada, acción, carreras, deportes, bueno, hay títulos para todos los gustos. ¿Cuáles descargarás?

Metal Slug Neo Geo

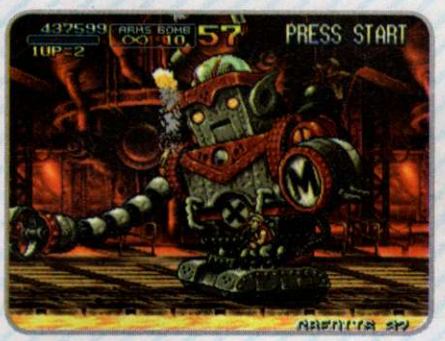
Esta serie ha sido insignia de SNK por años, desde las Arcadias hasta sistemas caseros, y ahora llega a nuestros Wii por medio de la Consola Virtual. Ha tenido tantas versiones en Arcadia que pareciera un juego nuevo, pero **Metal Slug**, la primera parte, que es la que nos ocupa, tiene ya 12 años de haber salido al mercado... vaya que pasa rápido el tiempo cuando uno se divierte, ¿no crees?

La historia no es muy buena, es más, apenas tiene una, en la cual podemos elegir de entre dos soldados para eliminar a los escuadrones enemigos durante la Segunda Guerra Mundial. Pareciera que por lo anterior estamos ante un título de temática seria, pero todo lo contrario, de cierta forma podría considerarse una parodia a los juegos del estilo como **Contra**.

La perspectiva es de lado y avanzas al mismo tiempo que disparas para terminar con el enemigo, pero el verdadero reto está en esquivar los ataques, ya que pueden venir de cualquier dirección, sobre todo cuando enfrentas a los jefes de nivel, que cabe mencionar son enormes, y cuentan con diversas maneras para atacarte, por lo que es posible que gastes más de una vida al pasarlos.

Pero no estarás sólo para terminar la aventura, si rescatas a algunos prisioneros te recompensarán con mejoras a tu armamento, así podrás terminar con los problemas en pocos disparos; incluso habrá ocasiones en que puedas utilizar medios de transporte.

La dificultad del juego es de las más desafiantes que podrás encontrar en todo el catálogo; realmente es un reto para la agilidad de tus dedos, sobre todo cuando juegan dos personas de manera simultánea, ya que deben coordinarse de manera correcta para no caer en las trampas. Por donde lo veas, **Metal Slug** es un ícono del medio, y ahora que está próxima su aparición en NDS, nada como conocer dónde surgió todo, esperemos que SNK se decida pronto a hacer un capítulo exclusivo para el Wii.



Cruis'n USA Nintendo 64

Cuando el Nintendo 64 estaba por salir, se presentaron dos juegos para demostrar las capacidades del sistema; el primero fue **Killer Instinct**, el otro era **Cruis'n USA**, un juego asombroso de carreras estilo Arcade donde debíamos hacer todo por quedar en el primer puesto de las competencias. Todo un éxito tanto de la consola como de las Arcadias, por lo que su llegada a la Consola Virtual era sólo cuestión de tiempo, y por fin podremos revivir grandes momentos con este gran juego.

Como el nombre lo dice, las pistas que vas a recorrer se encuentran a lo largo de los Estados Unidos de Norteamérica, pero a pesar de esto, hay bastante variedad, desde desiertos hasta ciudades; cada pista tiene sus complicaciones, ya que a veces las curvas no eran lo único de lo que debías cuidarte, pues un choque contra un árbol podía significar decir adiós a la punta para todo el recorrido, así que un buen control y nervios de acero eran más que necesarios.

Para emparejar la situación con los corredores que fueran adelante de ti, podías usar hasta tres nitros, con los que tu auto salía impulsado con una gran fuerza; útiles para tomar clara ventaja.

Obvio que también todo dependía del carro que eligieras, ya que algunos eran demasiado lentos, mientras que otros ofrecían un mejor rendimiento.

El único punto negativo que le podemos ver a este gran título, es que sólo se puede disfrutar entre dos personas y no cuatro como nos acostumbró el sistema de 64 *bits*, pero aun así es una excelente opción que disfrutarás bastante, sobre todo si te tocó jugarlo en Arcadias y nunca lo habías tenido en casa.

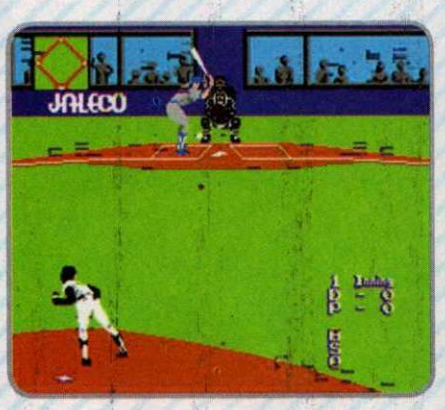
Ojalá qué algún día se pudiera acordar algo con Rare para que viéramos **Killer Instinct** en Consola Virtual, seguro que sería de los juegos más descargados.

Bases Loaded NES

Los juegos de béisbol siempre han tenido mucha suerte, es muy raro llegar a ver alguno que sea en verdad aburrido, y no de ahora, sino desde los tiempos del NES, donde pudimos ver **Baseball** (juego que también pudiste disfrutar dentro de **Animal Crossing** de Cubo) y el gran clásico **Bases Loaded**, del cual te vamos a hablar a continuación para que consideres el descargarlo a tu Wii aumentando tu colección de títulos deportivos.

Este título lo desarrolló la compañía Jaleco, que en su tiempo era de las mejores del medio; **Bases Loaded** despuntó del resto de juegos deportivos principalmente por su realismo. Para empezar, los equipos no se definían por una letra o un color, sino que aquí tienen uniformes perfectamente elaborados (para las capacidades de un sistema de ocho bits), además de que el número de conjuntos era ni más ni menos que 12, lo que permite gran variedad al momento de elegir.

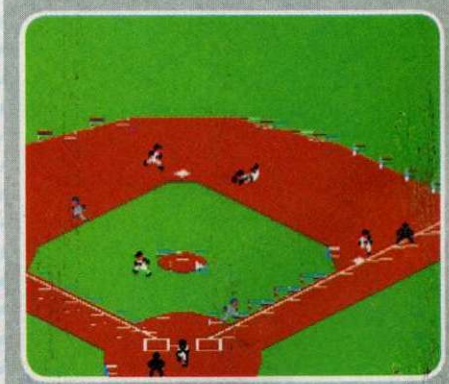
Para darle más emoción a los encuentros, cada una de tus acciones se podía representar en perspectivas distintas, por ejemplo, cuando lanzabas la bola, la toma estaba detrás de ti, lo que te permitía calcular bien la fuerza y dirección, mientras que cuando bateabas la vista te beneficiaba, toda una experiencia para aquellos años.



Cuando conectabas la pelota, la toma cambiaba a una superior, que te permitía desplazarte a cualquier parte del diamante que quisieras.

La mejor opción del título era la que te daba oportunidad de competir con un segundo jugador; realmente excelente; no importaba que no supieras nada del deporte, con un par de encuentros aprendías lo necesario para poder dar pelea a quien fuera, todo complementado por un control sencillo; si gustas del rey de los deportes y quieres saber cómo fue su origen en los videojuegos, no lo pienses demasiado, **Bases Loaded** es una gran elección.

Junto con **Baseball**, de lo mejor de la consola de los 8 *bits* en cuestiones deportivas, no mentimos al decir que aun ahora son excelentes juegos, mantienen viva la magia que transmitían al salir al mercado a mediados de los años 80.



City Connection NES

Muchas fueron las adaptaciones de Arcadia a NES que fueron mejoradas al llegar a la máquina de Nintendo, y entre ellas tenemos series como **Contra**, **Ninja Gaiden** o el mismo **Castlevania**, pero otra de las que se beneficiaron en su traslación fue **City Connection**, que nuestros lectores más grandes deben recordar sin problemas; pero si no tuviste la suerte de conocerlo, ahora podrás hacerlo gracias a la Consola Virtual.

Estamos ante un juego de acción bastante original, controlamos a un piloto que quiere recorrer todo el mundo a bordo de su pequeño vehículo, algo así como lo que hiciera Phileas Fogg con Paspartú en la historia de Julio Verne. Para dejar pruebas de su hazaña, cada carretera o camino que tomemos quedará pintado de color blanco, y sólo cuando este color las cubra por completo podremos avanzar a un nuevo país.

Parece un reto sumamente sencillo, pero no es así, ya que a la autoridad de cada territorio no le hará mucha gracia que decores sus carreteras, por lo que habrá patrullas encargadas de detenerte a como dé lugar; es obvio que, debes impedir que eso ocurra.

Los escenarios tienen varias rampas, las cuales debes que usar para esquivar a la ley, pero además tendrás que hacer lo mismo con unos gatos, ya que si los tocas el juego habrá terminado.

Como ayuda extra vas a tener unas latas que podrás lanzar para dejar fuera de combate a las patrullas que te siguen por unos segundos, por lo que debes pensar muy bien dónde utilizarlas. Cada nivel tiene elementos representativos del país que estás visitando, lo que realmente te hace sentir que estás dando la vuelta al mundo, todo bajo una pegajosa tonada, que te aseguramos que aun ahora es de las más recordadas en el mundo de los videojuegos, a pesar de no tener secuela.

City Connection es de esos títulos que disfrutas tengas la edad que tengas; debes conocerlo.

© 2008 THQ, DISNEY/PIXAR

Disney • PIXAR

WALL·E

THE VIDEO GAME

SIN DUDA QUE WALL-E ES UNA DE LAS CINTAS MÁS ESPECTACULARES DE ESTE VERANO, PERO LO MEJOR ES QUE SU VIDEOJUEGO NO SE HA QUEDADO ATRÁS, OFRECIÉNDONOS UNA AVENTURA INCREÍBLE.

GRÁFICOS ★★★★★

SONIDO ★★★★★

GAMEPLAY ★★★★★

HISTORIA ★★★★★

DIFICULTAD ★★★★☆

RANKING CN 7.0

Compañía: **THQ**
Desarrollador: **Heave Iron Studios**
Categoría: **Acción/Aventura**

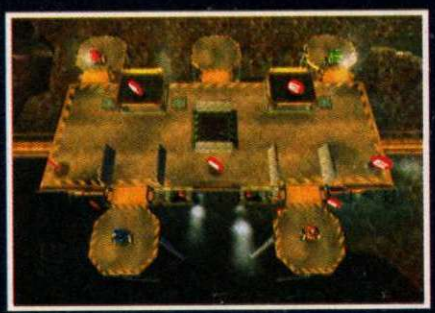
1-2

La más reciente película de Pixar, **Wall-E**, ha logrado un gran éxito desde su estreno hace algunas semanas, por lo que muchos jugadores son los que se preguntan si vale la pena adquirir el juego o no; pues bien, enseguida ampliaremos nuestros comentarios acerca de este título, así podrás tomar una mejor decisión, y si no has visto la película, enterarte también acerca de la trama que maneja.

PREPÁRATE PARA UN VIAJE AL ESPACIO EN BUSCA DE TU DESTINO

UNA VISIÓN DIFERENTE

A lo largo de la historia del cine, nos han mostrado decenas de películas donde en un futuro alterno los robots piensan por sí solos y quieren eliminar a los humanos para quedarse con el planeta; claros ejemplos los vemos en **Terminator** y en **Matrix**, pero en **Wall-E** pasa totalmente lo opuesto, los robots ayudan a los humanos a salvar el mundo, no conjuntamente, pero lo hacen de muy buena voluntad, olvidándose por completo de ellos mismos.



Exactamente la historia nos plantea que la Tierra ha sido contaminada por completo; debido a que nadie tiraba la basura donde correspondía, ahora hay desechos en todas partes, montañas y montañas de desperdicios que han hecho que la vida sea imposible, por lo que los humanos han diseñado pequeños robots que se encargarían de limpiarlo todo. Mientras esto sucede, los terrícolas se van del planeta en modernas naves, esperando regresar cuando la Tierra tenga de nueva cuenta las garantías que antes ofrecía. Sin duda el mensaje que maneja la película es claro, una crítica a las tendencias aceleradas que se viven ahora en el mundo moderno, donde todos creamos basura, y si no hacemos algo pronto, la idea que nos maneja la cinta pronto podría ser una realidad.

Un gran plan o al menos eso parecía, ya que poco después de que los humanos abandonaran la Tierra, un desperfecto afectó a todos los robots, dejándolos inutilizados por completo; sólo se salvó uno, Wall-E, quien no le da importancia a lo ocurrido y continúa con su labor, la de limpiar, lo cual realiza por mucho tiempo, hasta que llega un nuevo robot, mucho más moderno, mandado por los terrícolas a investigar de los avances; su nombre es Eve, y es justo aquí donde comienza la verdadera aventura, ya que ambos robots se vuelven tan unidos, que las circunstancias los hacen viajar al espacio, pero bueno, no te contamos más, así podrás ver la película y disfrutarla.

COMO SI ESTUVIERAS DENTRO DE LA CINTA

Obviamente para el videojuego se ha tomado la misma historia, de entrada controlas a **Wall-E** en la Tierra en grandes ambientes 3D en tercera persona, del estilo de los vistos en **Code Lyoko** pero con mejores texturas; se nota de inmediato que los programadores le dedicaron tiempo al hardware para saber hasta dónde podían llegar con este juego. Nuestro pequeño robot debe avanzar al mismo tiempo que resuelve varios *puzzles*, no del estilo de un RPG, pero sí deberás pensar un poco para no atorarte en alguna escena en especial.

Algo que debemos resaltar es el hecho de que el juego no es para nada monótono, cada escenario es diferente en cuanto a los retos que debes enfrentar, por ejemplo, algunas veces debes ser muy cauteloso para pasar por un tubo giratorio con agujeros en su interior y otras muy rápido para escapar de los enemigos.

EN UN UNIVERSO TAN EXTENSO, ENCONTRARÁS MÚLTIPLES AVENTURAS.

ESTUCHE DE SORPRESAS

Cuentas con movimientos básicos como saltar o correr, pero además de eso, **Wall-E** puede realizar otras "monerías" como volar, disparar o hasta hacerse "bolita" al estilo de **Samus** para explorar ciertas zonas que de otra manera serían inaccesibles. Si te preguntas cómo es que puede disparar, te comentamos que algunas armas las vas a encontrar a lo largo de los *stages*, no están instaladas en el robot, pero igual son bastante útiles para abrirte camino entre los escombros.

Si gustas de jugar acompañado, este título puede ser lo que estabas buscando, ya que permite el modo cooperativo usando a **Eve**. La pantalla se divide en dos, así cada quien podrá tener su propia perspectiva; pero no se trata de jugar cada quien por su lado, sino de ayudarse mutuamente para completar algunas fases, por ejemplo, Eve puede cargar a **Wall-E** para llevarlo a alturas que nunca se hubiera imaginado, o también puede cubrirlo mientras pasa por un área llena de adversarios.

UN JUEGO PARA TODO PÚBLICO

Seguramente debes pensar que este título está orientado al sector infantil, pero después de ver el resultado final, podemos decirte que a pesar de que no representa un reto complicado de afrontar, sí te diviertes bastante, sobre todo cuando lo juegas con alguien más, ya que tienen que quedar bien de acuerdo para poder avanzar. Es un juego recomendable, aunque eso sí, primero mira la película para que no te estropees la trama.

LA EMOTIVIDAD VISTA EN LA PANTALLA GRANDE SE VE REFLEJADA EN ESTA ADAPTACIÓN PARA WII.

Los expertos comentan...

MASTER

El juego es bueno, nada del otro mundo, pero te entretiene demasiado, de manera parecida a títulos como **Kim Possible** o **Code Lyoko**, que al iniciarlos no puedes dejar el control. Para mí, lo mejor del juego es la posibilidad de cooperar con un hermano o amigo, ya que realmente es de esta forma como lo disfrutas; tienes que realmente platicar con tu compañero y crear planes para avanzar, es un gran sistema de juego, que hubiera sido perfecto de poderse jugar vía Wi-Fi, pero aun así no tiene problemas.

CROW

Seamos honestos, no todos los juegos basados en películas son buenos, pero en ocasiones los desarrolladores sí hacen un gran trabajo, como en **Wall-E**, una entretenida aventura que te llevará a experimentar de forma virtual. Gráficamente no hay queja, las texturas de los escenarios y diseño de personajes se apegan demasiado al concepto original, asimismo, no se trata de un juego exploratorio, tus misiones serán tanto en la Tierra como en el espacio y podrás jugarlo solo o en modo cooperativo.

PANTEÓN

Siempre que sale una película de CGI, debe venir acompañada por el videojuego basado en ella. Sabemos que todo esto es en aras de la mercadotecnia, pero dejando a un lado eso, **WALL-E** es una propuesta bastante divertida que cumple su cometido y te mantendrá entretenido durante un buen rato. Claro que si eres un veterano del control, no te durará más de un fin de semana entero; pero para los jugadores más jóvenes o inexpertos es bastante recomendable este título.

Otros robots famosos en los videojuegos

ROB

Es un pequeño robot que apareció originalmente a manera de accesorio para el NES junto con el juego **Giromyte**, en el cual te ayudaba a completar ciertas acciones. Su siguiente mención después de eso se dio en 1997, dentro de Star Fox 64, donde al robot que controla el **Great Fox** se le dio ese nombre, **ROB**. Actualmente lo podemos utilizar dentro de **Smash Bros. Brawl**, siendo uno de los personajes más difíciles de dominar.

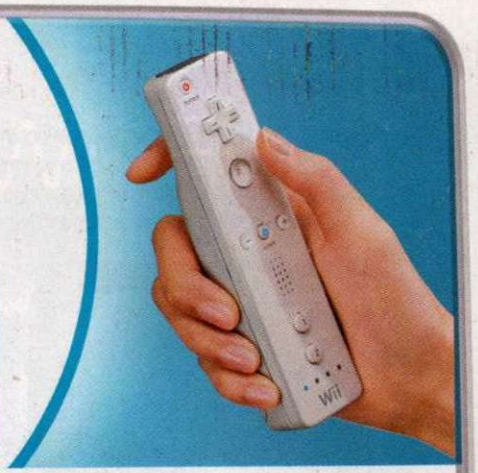
Mega Man

No podíamos dejar de mencionar al robot más popular del mundo de los videojuegos, **Mega Man**, quien tuviera su debut en el NES en 1987, y desde entonces no ha tenido un solo segundo de descanso, y aunque ahora sus series como **Battle Network** o **Star Force** no son tan buenas, tiene títulos extraordinarios, que son los que lo mantienen en la élite de los personajes, junto con **Mario**, **Sonic** o **Lara Croft**.

Floyd

Quizá el menos famoso pero no por eso menos importante de los tres robots que te presentamos. Aparece dentro del juego **Jet Force Gemini** de Nintendo 64, como compañero de **Juno** y **Vela**, y lo puede controlar un segundo jugador para disparar a los enemigos. Al final del juego se sacrifica (aunque después lo reconstruyen) para depositar una bomba y así terminar de una vez por todas con los planes de **Mizard**, un personaje que a pesar de tener sólo una participación en videojuego, se ganó el cariño de millones.

WiiWare™



El mes pasado vimos los juegos que inauguraron este servicio, pues bien, ahora te tenemos la segunda entrega, donde tenemos juegos de todos los géneros, siendo los que más destacan Dr.Mario y Star Soldier, que son muestra clara de lo que se puede lograr desarrollando para WiiWare, esperemos que más licencias se unan en los siguientes semanas a este método de descargas.

Family Table Tennis AKSYS GAMES

No es de lo mejor que haya disponible en el canal tienda, pero si quieres pasar un rato agradable y dispones de 500 Wii Points, puede ser una buena manera de relajarte de los juegos tradicionales.

Si han jugado **Table Tennis** de Wii, el juego de Rockstar, no vas a tardar mucho en tomarle el gusto, hasta es más simple, debido a que aquí no utilizas el Nunchuk, sino unicamente el Wiimote, lo que lo vuelve apto para todo mundo.

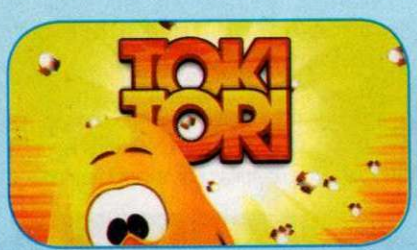
Wii siempre fue planeada como una consola apta para todo público, que uniera a la familia, pues bien, juegos como **Family Table Tennis** lo demuestran. Nos encontramos con un título que propone la convivencia; aunque puedes jugarlo solo, los disfrutas más si lo haces con amigos o con tu familia. Seguro que el ping-pong no es de tus actividades favoritas, pero tal vez eso cambie una vez que conozcas este juego; en él no vas a encontrar jugadores profesionales de esta disciplina, sino a los integrantes de una familia como hay muchísimas en todo el mundo, que buscan pasar su tiempo libre de la mejor manera.

El *gameplay* es parecido al minijuego que viene incluido en **Wii Play**, es decir, no tienes control total sobre tu personaje, solamente debes agitar el Wiimote cuando la pelota llegue a ti para regresarla, pero a diferencia del juego de Nintendo, aquí si vas a contar con opciones en cuanto a las direcciones, volviendo todo más estratégico.

Como ya te comentamos, pueden competir hasta dos personas de manera simultánea, pero cuando te encuentres solo también podrás pasar un rato agradable, dentro de modalidades como Target Table Tennis, donde, como su nombre lo indica, deberás enviar la pelota hacia una zona específica. En cuanto a los escenarios, contarás con algunos muy variados, desde un gimnasio hasta un bosque... Como que suena algo rara esta última locación, pero le da frescura a las partidas.

Toki Tori TWO TRIBES

Seguro que cuando viste este título en el catálogo de WiiWare le diste la vuelta y preferiste seguir buscando, ¿no es así? Pues déjanos decirte que estuvo muy mal hecho. A pesar de su aspecto infantil, **Toki Tori** es uno de los mejores juegos que podrás encontrar para descargar a tu Wii, es todo un desafío a tu inteligencia, que te hará recordar los años 90, cuando jugabas con tu Super Nintendo.



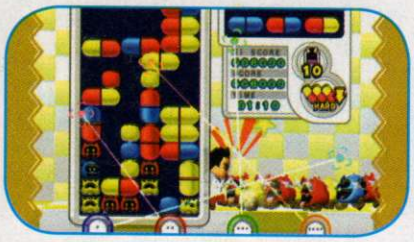
En la historia del juego controlamos a un pollito, **Toki Tori**, que de la noche a la mañana ha perdido todos los huevos que lo acompañaban en el nido, por lo que ahora debe recuperarlos, misión nada sencilla para nuestro valiente amigo. El estilo de juego es el de *puzzle*, deberemos tomar todos los huevos de un nivel, con estructura parecida a los que hemos visto en juegos como **Snow Bros**. pero con una cantidad mayor de enemigos y obstáculos, los cuales no vas a pasar saltando o esquivando, sino pensando, lo que lo vuelve único en su estilo.

Es parecido a juegos como **Lolo** y **Goof Troop**, donde debes acomodar y jalar bloques, además de que cuentas con una cantidad limitada de disparos y armamento. Lo interesante de este juego es que cada acción debe ser totalmente razonada, pues de lo contrario puede darse el caso de que debas comenzar desde cero.

Para facilitarte el juego, contarás con la ayuda de un segundo jugador, no de manera directa, sino que te dará información mediante de trazos con el Wiimote.

Dr. Mario Online Rx **NINTENDO**

De los juegos de *Puzzle* más adictivos que conocemos, está sin duda Dr. Mario, el cual fue lanzado en una época difícil, ya que Tetris se encontraba ya muy bien colocado en el mercado, sin embargo, gracias a un *gameplay* sencillo de asimilar y sobre todo divertido, ha logrado superar el paso del tiempo y colocarse de nueva cuenta para una consola casera, como lo hiciera hace ya 18 años para el NES.



El juego nos presenta un frasco como área del juego, dentro del cual hay que acomodar cápsulas de colores distintos para eliminar a unos molestos virus. Debes colocar mínimo tres cápsulas junto a una de las criaturas para eliminarlas; cuando logres deshacerte de todas el juego habrá terminado y avanzarás al siguiente nivel, donde por lógica la dificultad se va a incrementar.

Es un juego probado, pero no por eso deja de ofrecernos nuevas y atractivas opciones, como la posibilidad de competir con hasta cuatro personas de manera *on-line*, lo cual es simplemente la locura; era lo que le faltaba a esta serie para consagrarse como una modalidad de competencia y qué mejor que ésta pueda ser contra jugadores de todo el mundo.

Las cápsulas aparecen en la parte superior del frasco, tal cual ocurre en la mayoría de los *puzzles*, por lo que debes mantenerte muy atento para ver de qué manera las puedes acomodar, ya que la mejor forma de hacer puntos al mismo tiempo que eliminas virus, es mediante reacciones en cadena, es decir, queal colocar una sola cápsula puedas desaparecer varias.

Seguro que este juego pronto será de los más descargados para el sistema.

La dificultad es alta, casi al grado de **Ikaruga** para Nintendo GameCube, pero te mantiene atento a todo lo que ocurra. Los enemigos finales son espectaculares, enormes y con métodos de ataque bastante especiales, desde cañones hasta láseres, por lo que no vas a poder ni parpadear un solo segundo si quieres vencerlos, sobre todo cuando se llena la pantalla.

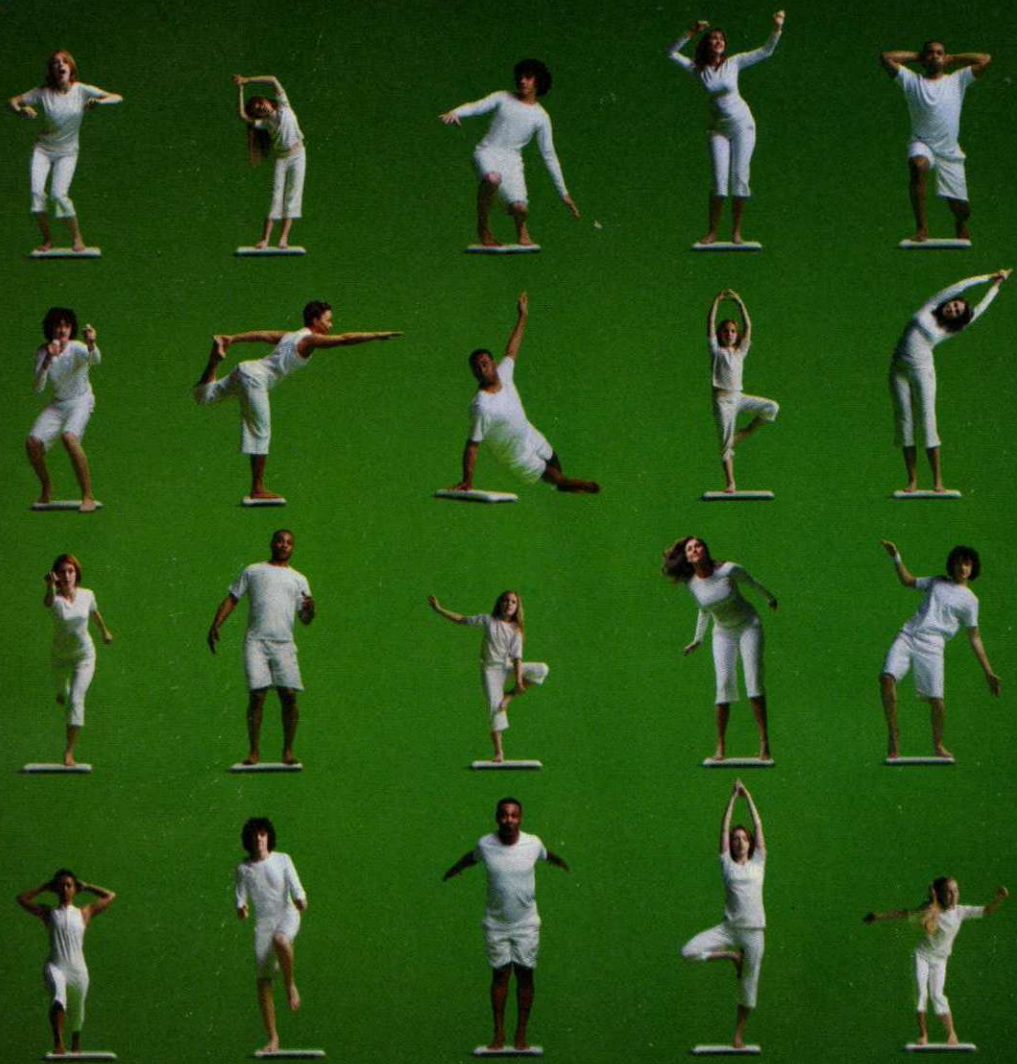
Star Soldier R **HUDSON SOFT**

Este es uno de los juegos que desde que nos enteramos que estaría en el catálogo de WiiWare, supimos que sería un gran título, y ahora que lo jugamos no nos resta más que decirte que debe estar en tu colección. Quizá muchos no lo sepan, pero **Star Soldier** apareció por primera vez en el NES hace ya varios años, pero ahora está de regreso con toda la emoción que lo caracterizaba, además de nuevos retos, creados para esta versión.

Para quienes no conozcan el concepto, podemos decirles que se trata de un shooter de vista superior donde controlas a una pequeña nave, la cual debe destruir todo a su paso. De entrada parece como algo muy normal, nada fuera de lo común, pero en realidad es todo un desafío para tu habilidad con el control. Los enemigos no dejan de salir por todas partes de la pantalla y si a esto le agregas que te disparan, bueno, no puedes dejar de moverte para esquivar los ataques.

El único problema que le vemos es que resulta demasiado corto, no pasará mucho después de que lo hayas descargado para que lo termines; pero no es tan malo, ya que el objetivo es lograr la mayor cantidad de puntos en las escenas que contiene para que compitas por la cima mundial en un ranking *on-line*. Además cuenta con algunas modalidades contrarreloj que pondrán a prueba tu capacidad para crear estrategias. En realidad lo recomendamos ampliamente, quedarás satisfecho. **Star Soldier R** es un excelente juego, que pese a su corta duración ofrece gran variedad de opciones que te harán volver a diario para intentar colocar un mejor marcador al terminar las modalidades.

¡Múevete con Wii Fit!



Párate sobre el Wii Balance Board™ y descubre una nueva manera de jugar. Úsala con tu sistema Wii™ para divertirte junto a tu familia con actividades como jugar Hula Hoop®, hacer saltos en ski, cabecear pelotas de fútbol y muchas más. Con más de 40 desafíos cinéticos diferentes, te moverás y te divertirás. Y puedes fijar tus propias metas y hacer un seguimiento de tu progreso a medida que te conviertas en un experto en yoga, actividades aeróbicas, entrenamiento de fuerza y juegos de equilibrio. La actividad física tiene su lado divertido. Y si quieres jugar, tienes que moverte.

EVERYONE

E

CONTENT RATED BY ESRB

Comic Mischief

wiifit.com

La consola Wii se vende por separado

Wii Fit

Entrenamiento de Fuerza | Seguimiento de Metas | Juegos de Balance | Yoga | Actividades Aeróbicos

Wii Fit is a trademark of Nintendo. © 2008 Nintendo. Hula Hoop and the Hula Hoop logo are registered trademarks of Wham-O, Inc. All rights reserved.

GAMEVISTAZO

Dragon Quest Sword

Square Enix

Una de las sagas veteranas de la industria es **Dragon Quest**, la cual conocemos desde los tiempos del NES, siempre ofreciendo historias llenas de emotividad y drama, situación que quedará comprobada con sus dos más recientes adaptaciones a consolas de Nintendo, tanto NDS como Wii, que es de esta última precisamente de la que te comentaremos en esta ocasión. **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors**, es una obra que ante todo dispone de un buen *gameplay*, que te permite disfrutarlo desde el inicio.

Dependiendo la manera en que muevas el control al momento de atacar, será el daño que ocasiones.

Siempre revisa los números de tu equipo, así sabrás que estrategia te conviene más en cada situación.

Como todo **Dragon Quest**, no vas a estar solo en la historia, vas a contar con varios personajes secundarios que te podrán ayudar a vencer a los enemigos; quizá no todos cuenten con espadas, pero sí con otras habilidades como la magia, con la que puedes dañar a varias criaturas en un solo movimiento; todo es cuestión de utilizarla en el momento adecuado, y es aquí cuando viene la estrategia, ya que siempre será preferible guardar las balas grandes para los jefes de nivel y no para un enemigo cualquiera.

Simplificando procesos

Antes que nada, cabe mencionar que este **Dragon Quest** no es un RPG a como nos tienen acostumbrados, sino que más bien tiene algunos toques de juegos de acción que lo hacen más emocionante y menos tedioso, debido a que ya no debes invertir tiempo en investigaciones o buscando enemigos para subir la experiencia de nuestros guerreros; aquí todo se limita a terminar de manera adecuada las misiones que se nos asignen.

Nuestro personaje tiene una espada con la cual se defiende y ataca, esa es la premisa del juego; nosotros deberemos usarla moviendo el Wiimote, como ha ocurrido en otros juegos como **Zelda** o **Red Steel**. Suena sencillo, pero se han agregado varias funciones para que la experiencia sea completa y no sólo cuestión de agitar el control.

Otro punto interesante respecto a la movilidad, es que todo se dirige desde el Wiimote, no necesitamos del Nunchuk, sino que con el puntero damos las órdenes necesarias mientras que con el Pad nos movemos, aunque hay que decir que tampoco hay mucho hacia dónde desplazarse, todo está "limitado", no puedes ir más allá de donde se te haya indicado.

El destino de tu tierra está en tus manos

La idea que tuvo Square Enix de simplificar el control y elementos de una de sus principales series es de reconocerse, ya que se arriesgaron a mostrar algo nuevo, a usar el Wiimote en algo más que seleccionar opciones en un menú; el resultado fue muy bueno, este **Dragon Quest** te mantiene ocupado por horas; probablemente con un modo multijugador hubiera sido perfecto, sobre todo con opciones Wi-Fi, pero tal vez en una secuela esto se pueda dar.

Visualmente se ha logrado un buen trabajo, y lo puedes notar en cada movimiento especial.

Wonder World Amusement Park

Majesco

Convierte tu sala en un parque de diversiones

Los juegos casuales se están colocando como opciones importantes para el Wii, siendo una de las categorías más populares la de minijuegos o aquellos basados en temáticas de feria. Recientemente vimos **Carnival Games**, de la compañía 2K, y en esta ocasión Majesco será quien ponga ante nosotros una nueva forma de experimentar los juegos de azar y de feria directamente en nuestras casas. **Wonder World Amusement Park** es un título sencillo y entretenido enfocado para los jugadores casuales y que podrá disfrutar toda la familia, pero también será adecuado para las reuniones con tus amigos.

Wonder World sigue la tendencia de los juegos casuales para que lo pueda disfrutar toda la familia.

Cada minijuego es simple a primera vista, pero tendrá su grado de dificultad cuando retes con tus amigos.

Crea a tus propios personajes

Para que te sientas más cómodo al recorrer las diferentes atracciones del parque de diversiones, se implementó la opción de diseñar a un personaje con las características que más te agraden, algo así como un **Mii**, pero con una plantilla de opciones mucho mayor. Una vez que tengas listo a tu personaje, podrás adentrarte en cinco zonas temáticas ambientadas en tres dimensiones, donde tendrás la oportunidad de participar en múltiples minijuegos para hasta cuatro jugadores simultáneos. Como en toda feria, aquí los premios son importantes, pues te darán nuevos atuendos y otros elementos para poner a la moda a tu personaje.

Usa tu Wiimote y Nunchuk para arrojar discos, dibujar tus mejores obras, dispararle a las pequeñas figuras móviles, agarrar diversos objetos o agitarlos; esto y más en 30 diferentes minijuegos basados en las mejores ferias y parques.

Para que te des una idea, los minijuegos son al estilo **Mario Party**, sólo que la duración es ocasionalmente mayor. Algunos de los que encontrarás son: Bumper Ships, en donde deberás sacar a tus compañeros del ring; en Pirate Ship necesitarás utilizar tus habilidades para sobrevivir en una pelea de comida o prepararte para que te arrojen por la plancha; Sky Cannon consiste en que debes navegar a través de ciertos objetivos mientras surcas los cielos. En Castle Terror escalarás hacia la cima del edificio para luego impulsarte hasta el fondo del escenario; en Tunnel of Love requieres devolverle el color al túnel y eliminar los duendes.

Cada uno de los minijuegos tiene cierta afinidad con sus contrapartes reales, claro que aquí se agrega un poco de fantasía para incrementar la diversión en cada área. El punto negativo es que, a pesar de encontrar 30 actividades, luego de un rato de recorrer los mismos desafíos podrá volverse monótono, sin embargo, si se reúnen cuatro jugadores, podrás agregar más acción al juego, pues el reto y la competencia se volverán mucho mayores.

Como en todo parque de diversiones, tendrás distintas atracciones y claro, aquí podemos apreciar a la mujer bala.

Feria móvil

En el caso del Nintendo DS, **Wonder World Amusement Park** te da la oportunidad de vivir la experiencia de la feria en cualquier momento, con gráficos simples pero compensados por las diversas actividades que encontrarás en el escenario virtual del parque. Al utilizar la pantalla táctil, podrás realizar las mismas funciones que con el control remoto en más de veinte minijuegos. De igual forma, cada que compitas en un evento, ganarás boletos que podrás intercambiar por premios y accesorios para tus personajes. Algunas otras recompensas incluyen modos adicionales de juego, minijuegos extra y una zona secreta del parque. La interacción con los demás jugadores la puedes hacer a través de la conexión inalámbrica local, así podrás recorrer junto con tus amigos cada una de las diferentes atracciones y sin necesidad de pagar entradas adicionales.

Gráficamente no es revolucionario; sin embargo, la ambientación es adecuada para su temática.

En todo tu recorrido entrarás a zonas temáticas, aquí vemos a unos robos listos para la acción.

De cierta forma, mantiene una similitud de estilo con **Mario Party** con algunas ventajas y desventajas.

Izuna 2: The Unemployed Ninja Return

Atlus

No por ser ninja tienes el destino asegurado

Atlus viene con una oleada de títulos interesantes para esta temporada, uno es la secuela de **Trauma Center** para el Nintendo DS (del que te hablaremos en la siguiente edición) y por otro lado, **Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns**, un título RPG que se aleja de las clásicas historias serias y oscuras para ofrecernos una aventura rica en su entorno visual y agradable en historia, donde **Izuna**, una joven ninja, tendrá que buscar en qué entretenerse pues por ahora los servicios de guerreros profesionales no están siendo solicitados.

Izuna es una ninja muy peculiar, su humor se destaca en el juego, así que seguramente te reirás de todas sus ocurrencias.

En ciertas partes de la aventura, podrás observar gráficos en movimiento como ocurre en el anime.

Cuando los dioses te tienen en la mira, sólo queda hacer tu mejor trabajo

Ahora, con las deidades disgustadas en el camino, un colega deambulando por quién sabe dónde y una hermana perdida en este terreno salvaje, no queda otra opción que **Izuna** vuelva a las andadas, reúna a lo que resta de su equipo y se preparen para desempolvar sus herramientas y enfrentar uno de sus retos más emocionantes. El juego cuenta con un sistema llamado Tag Team, el cual te da la posibilidad de tomar a dos personajes para explorar alguno de los calabozos, con esto se incrementa el rango de combinaciones y estrategias de combate, pero lo más interesante es que podrás combinar sus poderes para realizar ataques en equipo y dejar a tus rivales con el ojo cuadrado; para que te des una idea, dichos ataques son similares a los que tenía el juego **Chrono Trigger** para SNES, claro que en **Izuna 2** todo será bajo un esquema más fantasioso y divertido.

La acción la realizas en la pantalla táctil, mientras que en la superior podrás observar estadísticas de tu juego.

La banda de ninjas desempleados está de regreso en una nueva aventura para el Nintendo DS. **Izuna** y el resto del equipo se preparan para asistir a una boda, siendo ésta la mejor oportunidad de obtener alimento y bebida sin costo... ¡quién podría negarse ante tal ocasión! No obstante, durante todo el jolgorio, la situación se transforma en una bola de misterios cuando **Shino**, amigo de **Izuna**, se esfuma sin dejar rastro alguno. Lo único que se rumora es que fue en búsqueda de su hermana, quien lleva bastantes años desaparecida. Para empeorar las cosas, los dioses extranjeros han llegado a tierras japonesas y vaya que no están para nada contentos con los entrometidos ninjas desempleados.

Toma el papel de **Izuna** y deja que la acción llegue a tus manos con la intensidad de los calabozos al estilo de la vieja escuela (tal como los has visto en juegos de rol famosos como **Final Fantasy**), pero combinados con el humor y situaciones chistosas de una ninja tan entretenida como nunca has visto.

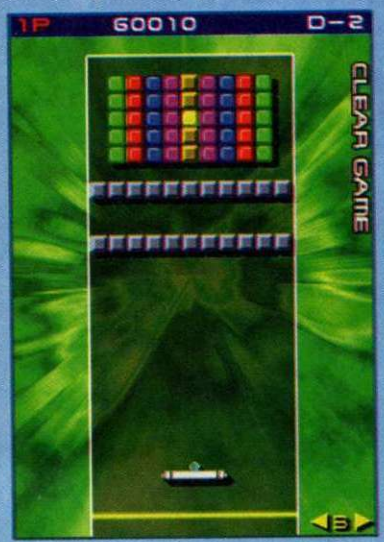
Si te pierdes en alguna parte del juego, no dudes en checar los mapas, allí está la solución.

Una característica importante de los calabozos es que cada vez que entres estarás en un escenario diferente, pues los mapas se generan al azar, así que no servirá de nada que te aprendas una ruta de memoria, los enemigos te sorprenderán y tendrás que investigar el camino nuevamente; toma en cuenta que siempre encontrarás tesoros ocultos, así que vale la pena el volver a iniciar. En esta secuela se conservan los talismanes, aunque su uso cambia ligeramente, pero te seguirán brindando poderes especiales para realizar diversas acciones; en realidad, serán parte importante de la misión al igual que cada ítem que encuentres a tu paso, ya sea para mejorar tu equipo o para incrementar tus estadísticas físicas. En resumen, es una aventura fuera de lo convencional, que podrán disfrutar los jugadores sean o no experimentados, pues se trata de un RPG ligero, con humor y mucha acción.

Arkanoid DS

Taito

Uno de los clásicos de todos los tiempos; así podríamos definir a **Arkanoid**, un concepto sencillo que lleva años dando diversión a millones de jugadores en todo el mundo, desde las Arcadias hasta consolas caseras, por lo que su arribo a Nintendo DS no podía esperar, siendo una de las mejores conversiones que hemos visto en los últimos años de la popular franquicia.



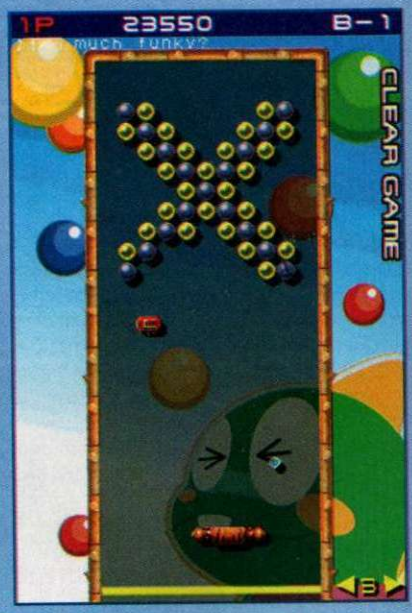
Parece simple, evitar que la pelota caiga, pero de verdad que resulta difícil en escenas finales.

Concentración absoluta

A estas alturas todo mundo conoce la idea de este juego, pero si eres nuevo o muy distraído, te vamos a contar un poco acerca de en qué consiste el *gameplay* de **Arkanoid**, en particular de esta versión para NDS. Aquí no controlas personajes vivos ni nada por el estilo, sino sólo una inerte barra de metal; en la parte superior hay decenas de bloques de colores, mientras que en la de abajo debes impedir que una pelota que se encuentra rebotando por toda la zona, se salga por el límite inferior.

Pareciera no tener mucha ciencia, que sólo es seguir la caída de la pelota, pero no es así, ya que dependiendo como muevas la barra al momento de hacer impacto, será no sólo la dirección que tomará, sino también la velocidad. Esto cobra sentido cuando vas destruyendo las estructuras que te presentan y sólo te quedan algunos cuadros bastante separados; así podrás impactarlos sin tener que dejarlo a la suerte.

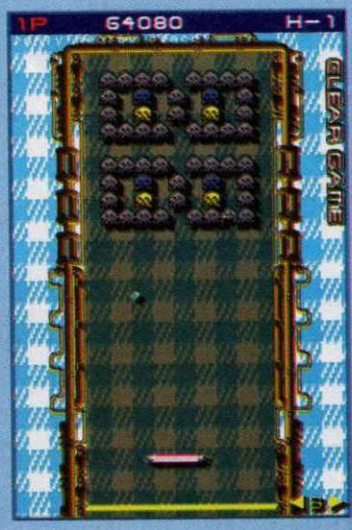
Para darle un toque de variedad, se han incluido algunos personajes que amenizarán el juego.



No todas las estructuras se destruyen de un golpe, algunas necesitarán varios de ellos para desaparecer.

Enriqueciendo el universo

No todo será rebotar la pelota, también habrá algunos ítems que si logras atrapar, te darán algunos extras interesantes, como el hecho de expandir tu barra, pelotas extras y, en el mejor de los casos, un disparo con el que puedes destruir los bloques sin siquiera tocarlos con la pelota. Todo lo anterior hace de **Arkanoid DS**, un juego extremadamente divertido y adictivo; y pasando por alto el detalle del periférico, no tiene algún problema grave; es ideal para expandir tu colección, te garantizamos que no te vas a arrepentir, de cierta manera regresarás al inicio de la industira con este gran título.



Si quieres lograr un buen marcador es esencial que te anticipes a los rebotes de la pelota, ya que si esperas a ver hacia dónde va la pelota...

... puede resultar demasiado tarde para que la logres colocar en donde querías, así que recuerda estar muy atento a cada aspecto dentro del juego.

Pasando al control, tenemos que se dirigirá con el pad del sistema, es decir, de modo tradicional; esto no te debe hacer mucha gracia -y a nosotros tampoco-, porque cabía la posibilidad de que apareciera un periférico especial que sí saliera en Japón hace algunos meses. Se trata de un accesorio con forma de cartucho de GBA (para conectarse precisamente en ese *slot*), el cual tiene una perilla que nos permite controlar la barra de manera más sencilla y ágil.

EL ARTE DE MEGA MAN STARFORCE

Uno de los títulos consentidos de Capcom es **Mega Man**, quien junto con grandes franquicias como **Street Fighter** o **Phoenix Wright** le han dado un gran renombre a la marca. Por su parte, **Mega Man** es un clásico personaje que nació en los años 80 para el NES y, con el paso del tiempo ha tenido diversas aventuras en casi todas las plataformas de Nintendo y, desde hace algunos años, tuvo una evolución de su concepto original para crear la franquicia **Battle Network**, de la cual se desprende Starforce.

Como puedes observar, el arte de los personajes también tuvo un cambio, ahora están más estilizados y menos robóticos.

© 2007-2008 Capcom.

En esta serie, tú controlas a un chico que domina las funciones de Internet, a través de las cuales se contacta con **Mega Man**, quien enfrentará todo tipo de retos en un espacio virtual, combatiendo con grandes enemigos y adquiriendo elementos que le sirvan para incrementar su poder. El héroe azul usará los canales de información para viajar de un punto a otro.

A través del juego, encontrarás a diversos enemigos cuyas habilidades serán devastadoras, así que recorre el escenario virtual y equípate con lo mejor en tecnología.

El estilo de este nuevo **Mega Man** es más bien de animación japonesa; hay que recordar que hasta tuvo su serie en dicho país. Ojalá que para su nueva aparición en WiiWare, se manejen nuevos diseños en cuanto al arte, ya que como debes acordarte, no eran muy buenos que digamos, de hecho en el primero de sus juegos se le dibujó usando una pistola.

ARCADIAS

Snow Bros.

Uno de los juegos más recordados dentro de las Arcadias es sin duda **Snow Bros.** Es un título con gráficos modestos hasta para su época, pero con un *gameplay* increíble que nos dio horas y horas de sana diversión; pero bueno, mejor comencemos por analizar este título para que puedas recordarlo o conocerlo, en caso de que no hayas tenido la oportunidad de jugarlo antes.

¡Devuélveme a mi chica!

La historia del juego no es nada novedosa, de hecho es la típica fórmula probada de 1990, año en que apareció este juego por primera vez en los locales de Arcadia. Un par de princesas han sido raptadas por un maligno ser, por lo que dos valerosos jóvenes se darán a la tarea de rescatarlas, sólo que existe un pequeño problema... son muñecos de nieve, por lo que al momento del rapto no pueden hacer nada salvo mirar.

Los hermanos **Nick** y **Tom** le ven el lado positivo, ya que pueden lanzar nieve a sus enemigos, lo que hará más fácil su misión.

Enfrenta el peligro

Para jugar **Snow Bros.**, no necesitabas más que de un *joystick* y un par de botones, uno para disparar y el otro para saltar, lo que habla de su gran sencillez; cualquiera podía jugarlo, pero para dominarlo, debías dedicarle mucho tiempo, sólo de esa forma conocerías todos los secretos que guardaba este gran título.

Las escenas del juego no eran del estilo side scroll, sino más bien era un stage fijo, con una estructura bastante peculiar; podía tener escalones, bloques, rampas, inclusive hasta huecos en el piso, que de caer en ellos no te restaban una vida, sino que caías en la parte superior, algo así como los atajos de los laberintos de **Pac-Man**. Esto era parte fundamental del éxito del juego, ya que debías ser muy observador para saber cómo aprovecharías las características de cada escenario.

Los enemigos que te aguardaban en cada nivel eran muy variados, algunos te seguían por todo el escenario, otros te disparaban y también había los que tenían una rutina fija; tu objetivo era simple, eliminar a todos para poder acceder al siguiente nivel; esto lo lograbas arrojándoles nieve hasta que los convertías en una bola; cuando lo conseguías, sólo quedaba arrojarla para estrellarla.

Sencillo, ¿no crees?; pero lo interesante de todo esto es que cuando lanzabas una bola de nieve, rebotaba por el escenario, y si en su camino se encontraba a algún enemigo, terminaba con sus días. Obviamente te podrás imaginar que el chiste era tratar de eliminar al mayor número posible de criaturas con un solo movimiento, ya que así conseguías más puntos.

Juega con el reloj

No tienes un reloj que vaya en retroceso indicándote el tiempo que te resta para completar un *stage*, pero si de plano te tardas demasiado, aparecerán unos enemigos especiales, que tienen cabeza de calabaza y el cuerpo como de una manta; ellos te perseguirán hasta que te hayas encargado de los monstruos que te restan; después desaparecerán. Una vez que veas a uno, debes apresurarte, ya que poco a poco se le unirán más de su especie, complicando tus movimientos en el escenario.

A diferencia de muchos juegos de la época como por ejemplo **Altered Beast** (del cual te hablamos en el número anterior), la traslación que se hizo al NES, no tuvo pérdidas en cuanto a niveles, ítems o personajes, todo se respetó, lo que lo convertiría de inmediato en un juego excelente. Las secuelas que aparecieron en Arcadia no llegaron al sistema casero de Nintendo más que nada por su poca popularidad, no por carencias técnicas en la consola.

No todo son problemas en el juego; cuando haces carambolas los enemigos te dejan algunos ítems; muchos sólo te dan puntos, pero también puedes encontrar pócimas que mejoran tus características, que en total son tres, de colores rojo, azul y amarillo. La roja aumenta la velocidad por la que te puedes mover más rápido, la azul es la potencia de tus disparos, mientras que la amarilla incrementa la distancia a la que puedes disparar. Cuando obtienes alguna de estas cualidades, lo mejor es tomar las cosas con calma, porque si te vas directo a atacar a tus enemigos y te tocan, puedes perder tu nuevo poder.

El reto va en aumento

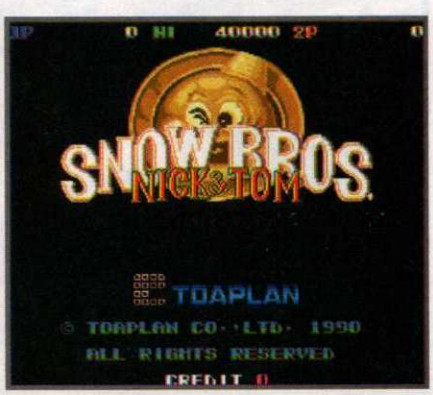
Cuando completabas 10 niveles, accedías a un *Boss Stage*, donde lógicamente te enfrentabas a un jefe de nivel. Estos monstruos eran de gran tamaño, muchas veces abarcaban casi toda la pantalla. La forma de eliminarlos no variaba, debías hacer bolas de nieve con lo que te arrojaran para después golpearlos. Lo que sí es distinto es la manera en la que debes encararlos; algunos se mueven, otros vuelan y también están los estáticos, por lo que una estrategia previa no era mala idea antes de entrar a un nivel.

Snow Bros. es un título adictivo para un solo jugador, pero donde realmente se podía vivir una diversión extrema era al jugarlo con un hermano o amigo, ya que se podían repartir a los enemigos, o colocarse en lugares estratégicos para conseguir una gran jugada. No había nada como trabajar en equipo para terminar rápidamente con todos los rivales.

Esta es una escena del final del juego, todo un referente en los locales de Arcadia.

De las Arcadias a los hogares

La popularidad de **Snow Bros.** fue tal, que tuvo una adaptación a NES poco después de su aparición en Arcadia, y podemos asegurar que es de las mejores translaciones que se recuerden de aquellos años, a pesar de que no contaba con los *displays* del original; nos relataban la historia con imágenes de buena calidad, además, la música es prácticamente una calca, lo que lo volvió un clásico inmediato de la consola.



Jugando con nieve...

Snow Bros. es un juego increíble, propuso un estilo de juego dinámico y atractivo, que posteriormente vimos en títulos como **Tumble Pop.** A lo largo de sus 50 niveles no hacía algo más que dar diversión; es un título que si no has probado por creerlo sencillo, te invitamos a que le des una oportunidad, no lo vas a querer dejar; no te será complicado encontrarlo, pues aún hay muchos locales que lo mantienen en un lugar especial, como seguro todos los que lo jugamos lo conservamos en nuestra memoria.

WE SKI™

Wii no ha hecho otra cosa más que sorprendernos; su innovadora propuesta nos ha permitido disfrutar experiencias novedodes y lo mejor de todo es que esto parece estar lejos de terminar gracias al lanzamiento de la Balance Board. Namco Bandai es la primera compañía que la utiliza para uno de sus juegos, We Ski, un concepto diferente que además usa el Wiimote.

© 2008 NAMCO BANDAI

GRÁFICOS · SONIDO · GAMEPLAY · REPLAY VALUE · DIFICULTAD

RANKING CN 7.5

EXPLORANDO LAS NUEVAS POSIBILIDADES

Justo cuando se hiciera el anuncio de la Balance Board, Namco Bandai se puso a desarrollar ideas para este nuevo accesorio, lo que se ha capitalizado en **We Ski**. Como su nombre lo indica, es un juego deportivo, que tiene buenos retos y modos de juego, pero donde destaca y se vuelve distinto es en el *gameplay*, la manera como se utilizan los controles y la Balance Board, dando realmente la sensación de estar descendiendo una montaña a toda velocidad. Cabe mencionar que aunque esta idea ya fuera empleada en las Arcadias hace algunos años, no se había jugado con la misma precisión que ahora nos entrega **We Ski**.

Antes de comenzar a explicar el contenido del título, te comentaremos acerca de la forma en la que se juega; obviamente la Balance Board funciona como si se tratara de tus esquíes, mientras que con el Wiimote y Nunchuk se simula la acción de los bastones. Al inclinarte hacia la izquierda o derecha, tu personaje se desplazará hacia esas direcciones, mientras que con los botones de los controles, regulas la velocidad, además de que puedes realizar algunos movimientos especiales.

Los primeros minutos que estés jugando es probable que choques contra todo a tu paso, lo cual es normal, ya que primero que nada debes acostumbrarte a marcar tus movimientos de manera anticipada, es decir, si vas a moverte a la derecha para esquivar un banderín, hazlo poco antes de que llegues a él, no justo cuando lo tengas enfrente, porque en lo que tu personaje acomoda el cuerpo pierdes valiosos segundos que marcan la diferencia entre completar de forma adecuada el recorrido o terminar tirado en la nieve, así que practicar antes de ingresar a las competencias es una gran idea.

La sensación de velocidad que genera el título es bastante buena, realmente crees que estás en una pista cubierta por nieve.

Compañía: **Namco Bandai**
Desarrollador: **Namco**
Categoría: **Deportes**

1-4

Escenarios para todos los gustos

Por variedad en los descensos no te vas a poder quejar, cuentas con más de diez cursos diferentes, cada uno con su grado de dificultad; habrá algunos que son en línea recta, por lo que casi no deberás moverte, en cambio los últimos te van a exigir bastante para que puedas terminarlos; no sólo habrá curvas a cada cinco pasos, sino que incluso existirán otros elementos como árboles, piedras, banderines, bueno, de todo, que pueden entorpecer tu trabajo.

No te limites

Para que realices todas las pruebas que el juego incluye, puedes seleccionar alguno de los personajes preestablecidos que tiene, los cuales poseen buenos diseños y de inmediato transmiten carisma, pero si no te convence ninguno, puedes crear uno que te agrade más, ya que se cuenta con un editor para ello, no tan completo como en otros juegos deportivos, pero puedes darle un toque especial, como buscarle lentes, gorras, el color de su traje, en fin, lo fundamental, pero que da un toque de personalización perfecto.

Si aun así no quedas satisfecho con los resultados, no tienes de qué preocuparte, pues aún te queda una opción más, la cual es usar a los Mii que hayas creado en el Wii, al estilo de **Mario Kart**; esta pequeña opción, aunque sencilla, le da una emoción diferente a las carreras cuando los eliges.

Un título de altura

We Ski es un buen juego de Namco Bandai, que no importando tus preferencias te hará pasar buenos ratos de diversión, ya sea solo o acompañado; en verdad que ha resultado creativo el trabajo que han realizado; esperamos que pronto más compañías usen la Balance Board para dar nueva vida a sus clásicos o para lanzar nuevas franquicias.

Buenas ideas...

La Balance Board es un gran complemento para el Wii, las posibilidades son infinitas; para demostrarlo, te dejamos con algunas ideas que sería genial ver aplicadas a este periférico.

- Para un juego de carreras sería estupendo; imagina que la dirección de tu vehículo la controles mediante el Wii Wheel, mientras que el acelerador y el freno sean con la Balance Boad. Sería increíble: una gran sensación de realismo, es más, aun se podría agregar un segundo Wiimote para las velocidades, pero ya sería algo complicado.
- Un *shooter* de rieles al estilo **Sin and Punishment** es una posibilidad; es obvio que dispararías con la ayuda del Wiimote, mientras con el Nunchuk realizas acciones secundarias como recargar o usar otra arma. La Balance Board serviría para esquivar los disparos o para simular que te ocultas tras una caja o muro; ¿no te gustaría un juego así?.

Los expertos comentan...

MASTER

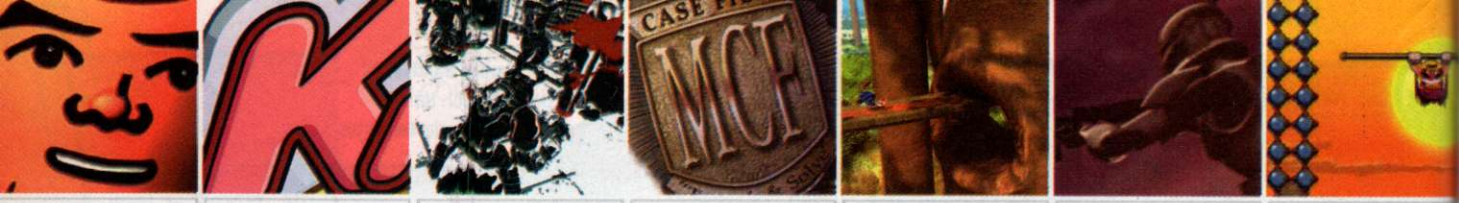
La verdad es que **We Ski** no es de los títulos más esperados del año ni nada por el estilo, pero es bastante divertido cuando lo juegas con más de dos amigos; las competencias son muy emocionantes, lo que te hace jugarlo por horas. El uso del control es el indicado, aunque hubiera sido mejor si fuera más simple, es decir, sólo algunos movimientos básicos. La opción de compartir fotografías es adecuada, ya que puedes lograr buenas capturas, pero no tanto como lo pudo ser el competir *on-line*.

CROW

En general, me parece un título sencillo, dedicado para los jugadores casuales que no demanden uno tan elaborado como **1080 Snowboarding** o **SSX**. Es una opción correcta ahora que se cuenta con el Balance Board, pues así tendrás la oportunidad de experimentar un juego tipo Arcade. También te apoyarás con el Wiimote y Nunchuk para deslizarte por las pistas, y como detalle adicional podrás subir tus récords a Internet; lo irónico es que no hay juego en línea.

PANTEÓN

Siempre es muy divertido pasarte un buen rato viviendo la emoción de competir en las distintas carreras y competencias sobre la nieve a grandes velocidades; las piruetas, saltos y trancazos son lo que más te llama la atención de este genial deporte, y si quieres sentir la adrenalina como nunca antes, no dejes de darle un buen vistazo a este entretenido juego que si no se convierte en un favorito, al menos sí cumple muy bien su cometido. Eso sí, recuerda que la práctica hace al maestro.



Títulos previos al E3 2008

Ha llegado el momento más importante para los videojugadores; la E3, que en su edición 2008 nos traerá múltiples sorpresas que harán el resto del año toda una aventura. En las siguientes páginas te mostraremos un avance de lo que se presentará en el evento; son varias cartas fuertes como la reciente sorpresa que nos dio LucasArts con **Star Wars The Clone Wars**, que llegará en forma exclusiva para las consolas de Nintendo, demostrando el gusto de las licenicas por esta marca.

La magia de Kirby invadirá nuevamente tu Nintendo DS

La franquicia de **Kirby** nació a principios de los años noventa en el Game Boy y desde entonces ha conseguido una gran popularidad entre los fans de Nintendo, quienes han podido seguir sus hazañas en casi todas las consolas de la compañía de Kyoto. Sin embargo, durante las últimas etapas de vida del Super Nintendo (1996), HAL Laboratories presentó **Kirby Super Star**, que sorprendentemente incluía ocho juegos en uno -siendo la entrega más divertida hasta el momento según la crítica-, y por tal motivo, Nintendo decidió hacer un *remake* para el Nintendo DS, que llevará por nombre **Kirby Super Star Ultra** y estará disponible para finales del próximo mes.

"Ocho juegos en uno", eso era lo que decía la caja de **Kirby Super Star** en su primera versión, y para el DS será el mismo número de emociones, pero con las características optimizadas. De estos juegos, cinco eran del clásico estilo de aventura mientras que los tres restantes se enfocaban a minijuegos sumamente entretenidos. Las aventuras principales podrás jugarlas solo o en compañía de uno de tus amigos, así podrás compartir la emoción de luchar contra el **King Dedede** y su banda de malhechores; ambos podrán absorber los poderes de los distintos tipos de enemigos y así complementar sus habilidades para cuando sean necesarias (esto lo podrán disfrutar a través de la conexión inalámbrica local del Nintendo DS). Pero si prefieres que el mérito sea de tu totalidad, juega de forma individual y tendrás la opción de absorber a un enemigo y a través de ello generar un aliado temporal que te ayudará en los momentos más cruciales.

En **Kirby Super Star Ultra** disfrutarás de nuevos gráficos que te harán revivir tu paso por Dream Land con la ventaja del potencial del Nintendo DS, además de que se incluyen escenas animadas completamente rendereadas, que por cuestiones lógicas no se hubieran podido agregar en la versión de Super Nintendo. **Kirby** podrá flotar, correr, golpear y absorber los poderes del enemigo para generar habilidades especiales que te serán útiles al combatir contra **Meta Knight**.

Para esta edición se han incluido nuevos modos de juego como Revenge of the King y Meta Knight Ultra, que se suman a los clásicos The Great Cave Offensive y Milky Way Wishes. Para completar la emoción, HAL Laboratories pensó correctamente en el uso de la pantalla táctil, es por ello que incluyeron tres minijuegos que serán controlados específicamente con la pantalla táctil y podrás jugarlos con hasta tres de tus amigos a través del DS Download Play.

Kirby Super Star Ultra
NDS - Nintendo

El erizo azul regresa con una nueva aventura al estilo clásico

Luego de que **Sonic** interviniera en distintos estilos de juego como las peleas en **Super Smash Bros.**, carreras sobre patinetas en **Sonic Zero Gravity**, y hasta en el tenis con **SuperStar Tennis**, ahora regresa a sus orígenes con una aventura espectacular que estará disponible tanto para el Wii como en el Nintendo DS. Para esta entrega, podrás disfrutar de las carreras a alta velocidad a través de un mundo dominado por el caos y la incertidumbre. Como detalle interesante, se cuenta con una característica completamente nueva llamada Hedgehog Engine, con la cual **Sonic Unleashed** fusiona el estilo de juego clásico del título original con lo último en innovaciones para esta última generación de videojuegos que verás reflejada en tu odisea por todos los rincones del mundo, en donde podrás apreciar una combinación de acción en dos dimensiones, con escenarios perfectamente ambientados en 3D.

Las transiciones de 2D a 3D están diseñadas para no perder detalles, con puntos de vista dinámicos y caminos que te permitirán correr y alcanzar velocidades especiales. Pero no creas que se trata de correr y recolectar aros dorados, aquí la trama nos atrapará paulatinamente hasta cautivarnos, en donde el día y la noche jugarán papeles sumamente diferentes e importantes.

Sonic ajustará fuertemente sus tenis rojos para salvar a un mundo decadente que está a merced del malvado **Dr. Eggman**. Conforme la historia avanza, te darás cuenta de que **Eggman** continúa con sus sueños de dominar al mundo, pero en esta ocasión creó un evento catastrófico que dividió al planeta y liberó a un sinfín de bestias que alteran al erizo en formas inesperadas. Como siempre, todo quedará en manos de **Sonic** quien deberá vencer nuevamente al mal.

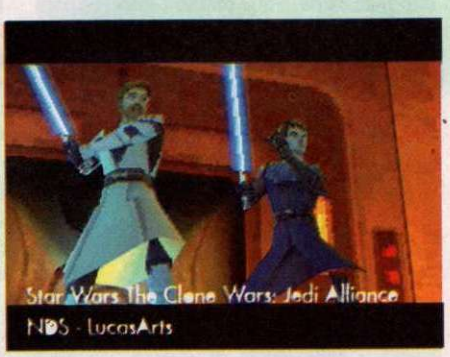
Sonic Unleashed
Wii - Sega

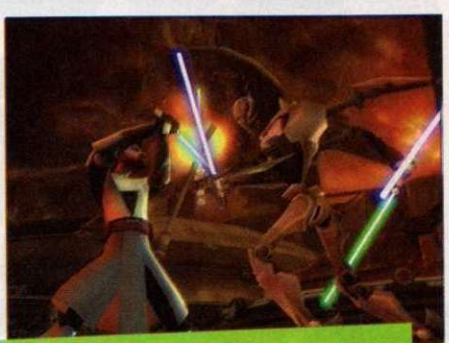
¡Que la fuerza te acompañe... en el Wii y Nintendo DS.

Cuando salió el Wii, los fans de **Star Wars** ya nos imaginábamos un título de esta popular serie en donde utilizaríamos el sable láser a través del Wiimote, recreando los movimientos del lado oscuro y el de la luz, pero LucasArts siempre se mantuvo al margen y no había noticias que nos indicaran nada sino hasta el anuncio de **Star Wars: The Force Unleashed**, del que te platicaremos abiertamente en el siguiente número. Pero nuestra sorpresa fue cuando la compañía dio a conocer que se encuentran trabajando en un título exclusivo para el Nintendo DS y Wii, que describirá las hazañas de **Obi-Wan** y **Anakin Skywalker** durante la etapa de **La Guerra de los Clones**.

El juego estará basado tanto en la serie de televisión que transmitió Cartoon Network como en la próxima producción cinematográfica de animación (**Clone Wars**) que se ubica entre el **Episodio II** y **III**. La intención principal es que vivas realmente los distintos duelos que viste en las películas o en la serie de TV y experimentes de forma personal las hazañas de estos valientes héroes hasta que te conviertas en todo un Jedi Master, aunque también podrás vestirte como villano al utilizar a personajes como **Anakin Skywalker**, **General Grievous**, **Ahsoka Tano** y **Asajj Ventress**, cada uno con habilidades únicas y especiales.

La versión de Nintendo DS llevará el nombre de **Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance** y te adentrará en una historia totalmente original que expandirá tus conocimientos sobre la parte de **Clone Wars** y se valdrá del *Stylus* para ofrecerte un estilo de juego único. Como puedes ver en la fotografía superior, el juego cuenta con buenas texturas y efectos de luz que incrementarán el potencial de tu aventura con la fuerza.





Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels
Wii - LucasArts

El antihéroe por excelencia de Nintendo vuelve a sus orígenes

Los últimos títulos de Wario habían estado orientados a los minijuegos, y realmente son juegos excelentes, no existe persona que no los disfrute, pero también es cierto que ya extrañábamos sus juegos de aventura. Por todo lo anterior, Nintendo nos ha sorprendido al anunciar **Wario Land Shake It!** para el Wii, el cual estará disponible a finales de año.

Lo primero que salta a la vista es el estilo gráfico, ya que éste será en 2D y no en 3D como podría esperarse, lo cual desde nuestro punto de vista es algo benéfico en todos los sentidos, tomando en cuenta que **Wario World** fue creado en enormes entornos virtuales y no logró tener el éxito que se esperaba, por lo que Nintendo optó por regresar la serie a sus orígenes en el Game Boy, claro que ahora usando las ventajas técnicas de la consola.

Para jugar este **Wario Land** tomarás el Wiimote de manera tradicional, dirigirás al personaje con el Pad y los botones te servirán para realizar ciertas acciones, pero lo interesante viene cuando tienes que agitar el control, lo que te servirá para que **Wario** haga lo mismo con enemigos u objetos, obteniendo así monedas o ítems que te puedan beneficiar en tu camino.

Ya hacía falta un título así para el Wii, y qué bueno que sea de la mano de Nintendo y con **Wario**, que es un personaje que se merece una aventura acorde con su fama, que por cierto ha ido en incremento gracias a lanzamientos como **Super Smash Bros. Brawl**; su fecha de salida está programada para finales de mes, esperemos que no sufra retrasos para poderlo disfrutar lo antes posible.

Wario Land Shake It!
Wii - Nintendo

FIFA 09 viene con todo para defender su lugar en el medio

De los juegos que no pueden faltar en ninguna plataforma tenemos la famosa serie **FIFA** de Electronic Arts; pues bien, ya tenemos información de lo que será su edición 09 para Wii, que enseguida te comentaremos para que sepas el porqué puede ser uno de sus mejores años.

Como es toda una tradición, vamos a encontrar a las ligas más populares del plantea, y es obvio que la de México no podrá quedar fuera, por lo cual podremos jugar con nuestros equipos favoritos. Las verdaderas novedades vienen en cuanto al sistema de juego; **FIFA 08** dejó un sabor agridulce en todos los aficionados a este deporte, ya que era sumamente complicado que los jugadores realizaran lo que querían, provocando que dejaran el juego antes de terminar un partido, lo que por lógica dejó el camino libre para que Konami pusiera las reglas de la pasada temporada con su título deportivo.

FIFA 09 All Play
Wii - EA Sports

Todo lo anterior lo tomó muy en cuenta la gente de EA, por lo que han puesto especial atención en el desarrollo de esta versión, y por principio de cuentas, es casi un hecho que adoptarán un sistema similar al visto en **Pro Evolution Soccer**, donde para controlar a los jugadores vamos a usar el puntero del Wiimote para señalar el camino a recorrer mediante flechas.

Si aprenden de sus errores, seguro que **FIFA 09** dará mucho de qué hablar, además de que todo apunta a que se incluirán divertidos modos de juego usando el Wiimote, donde no veremos a los jugadores en su versión normal, sino representados por un Mii, lo que aumentará la diversión de los partidos. Su lanzamiento podría tomar lugar los últimos días del mes de octubre, te mantendremos al tanto de todo lo que se dé a conocer.

El inicio de una franquicia que dará mucho de qué hablar

De las más grandes sorpresas en cuanto a anuncios de nuevos juegos, tenemos el que se hiciera hace unos meses por parte de Sega, **MadWorld**, un título que propone un estilo novedoso, pero que ante todo deja clara una cosa: que el Wii es una consola en la que podemos encontrar todo tipo de juegos aptos para toda la familia o para jugadores maduros, que es precisamente al público al que va orientado **MadWorld**.

El aspecto de este juego nos recuerda a lo ofrecido en **Killer 7**, para empezar porque está desarrollado en *Cell Shaded*, pero además por la violencia extrema que será vista prácticamente a cada cinco pasos que demos dentro de la aventura. No se ha mencionado nada acerca de la trama, pero al parecer

controlaremos a un personaje que busca venganza... porque si no es eso, entonces no comprenderíamos tal grado de agresividad, ¡ja, ja, ja!

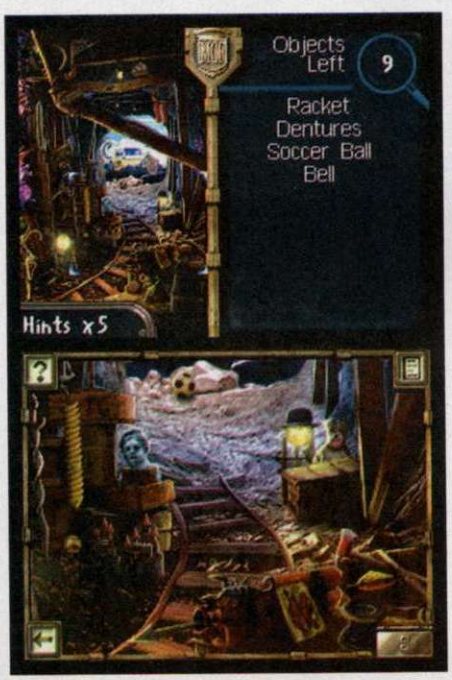
Todos los elementos del juego están realizados en blanco y negro (a excepción de la sangre), lo que de primera intención parecería algo negativo; pero una vez que puedes apreciarlo en movimiento, no das crédito a la calidad de acción e imagen de lo mejor que se haya visto en esta técnica de programación.

Para eliminar a los enemigos podrás golpearlos de maneras distintas y con diversos objetos, además de darles golpes de gracia que te harán recordar a **Mortal Kombat,** como el hecho de sacarle el corazón a tus oponentes, o si lo prefieres, podrás cortarlos en pedazos con una sierra eléctrica; todo esto quedará a tu consideración, por lo que no será apto para menores.

Sin duda un gran trabajo que se convertirá en uno de los juegos más polémicos para lo que resta del año.

MadWorld
Wii - Sega

El misterio nos muestra una nueva perspectiva para el Nintendo DS



Si no eres un jugador tan experimentado, tal vez lo mejor para ti sea comenzar con algo que no requiera de complicadas combinaciones o secuencias de botones, algo como **Mystey Case Files: MillionHeir** para Nintendo DS, título de la Gran N para su serie de juegos conocida como *Touch Generations*.

Se trata de una aventura gráfica, pero no tan compleja como **Hotel Dusk** o **Trace Memory**; en ella nuestro objetivo será resolver una serie de misterios con base en las pistas que se nos vayan dando, todo para poder ganar un concurso donde nos ofrecen una buena suma de dinero.

Como debes estarte imaginando, la resolución de *puzzles* se basará en el uso del *Stylus* y de la doble pantalla, logrando así una inmersión pocas veces vista, que te mantendrá atado a tu consola hasta que logres terminarlo o reunir pistas para el siguiente acertijo.

No será de los juegos más esperados ni mucho menos, pero debido a su corte resulta

una gran opción para todo público, en especial, como ya comentamos, para las personas que vayan iniciando en este medio.

Mystery Case Files: MillionHeir
NDS - Nintendo

Nuestra Portada

© 2008 Square Enix

FINAL FANTASY. IV

La fantasía renace

En 1991 no sólo apareció el primer número de esta revista, sino que también el Super Nintendo estaba dando sus primeros pasos. Ya con **Super Mario World** como referencia, se podía apreciar un futuro próspero para la plataforma de Nintendo, que duplicaba el potencial del NES y agregaba nuevas funciones que nos dejarían boquiabiertos. En noviembre de ese año, Square Soft (como se le conocía antes) lanzaba en América la segunda entrega de **Final Fantasy**, que continuaría el legado del exitoso título de NES. Sin embargo, los japoneses tuvieron el honor de probarlo unos meses antes, pues allá se dio a conocer en julio bajo el nombre **Final Fantasy IV**.

Cecil es el comandante de las Red Wings de Baron y fue adoptado como hijo de la milicia del monarca del reino. A pesar de haber sido cuidado desde la infancia por el rey, Cecil ha tenido dudas sobre la conducta y últimas órdenes del soberano para invadir ciudades inocentes y robar sus cristales.

Decídanse: ¿es II ó IV?

No es de extrañarse que los japoneses tengan muchas exclusivas o sean los afortunados de disfrutar una extensa variedad de juegos que aquí no llegarían ni de chiste; un claro ejemplo es la saga de **Final Fantasy**. En Japón se dieron gusto al crear tres aventuras originales para el Famicom, de las cuales sólo llegó una a América (la primera) para el NES, pero los otros dos no pudieron cruzar los vastos océanos. Meses antes del destape del SNES, se anunció que Square Soft estaría trabajando en dos ediciones más de su saga de RPG predilecta, una quedaría como el cuarto juego para el NES y otra sería una primicia para el SNES; estamos hablando de **Final Fantasy IV** y **V**, respectivamente. Sin embargo, por cuestiones de tiempo, la cuarta parte tuvo que ser adaptada directo al SNES.

En el caso de América, como no se trajeron las siguientes dos partes de NES y llegaría oficialmente la cuarta para SNES, esta última se tuvo que modificar (en el nombre) para dejarla como **Final Fantasy II** y darle continuidad, aunque los fans sabemos bien que no es el número que le correspondería. Sin embargo, con las recientes adaptaciones tanto para el Game Boy Advance como en esta ocasión para el Nintendo DS, ya podemos apreciar la cronología original, pues si recuerdas, en el Advance salió un cartucho que incluía el **FF 1** y **2**, y posteriormente una reedición gráfica del tercero para el DS.

Ahora podrás apreciar mejor las aventruas de estos valientes guerreros, quienes fueron recreados en tres dimensiones.

Los escenarios también tuvieron su rediseño, ahora lucen mucho más realistas y con mucha profundidad y color.

Kain es el comandante de los Baron Dragoons; así como Cecil, Kain perdió a ambos padres cuando era pequeño y posteriormente fue criado por el rey de Baron. Él, al mismo tiempo ha sido amigo y rival de Cecil desde hace mucho.

Rosa es una maga blanca que nació dentro de la nobleza de Baron. Gran amiga de Cecil y Kain desde la infancia, ella ahora almacena sentimientos más fuertes que una amistad para con Cecil.

No creas que se trata de un *copy-paste* de historia, ésta también tuvo modificaciones que te narrarán más de la vida de cada uno de los personajes, así como también disfrutarás de misiones totalmente nuevas (y mejoradas), así que aunque ya lo hayas jugado, experimentarás situaciones originales.

FF IV, como siempre lo quisiste ver... y escuchar

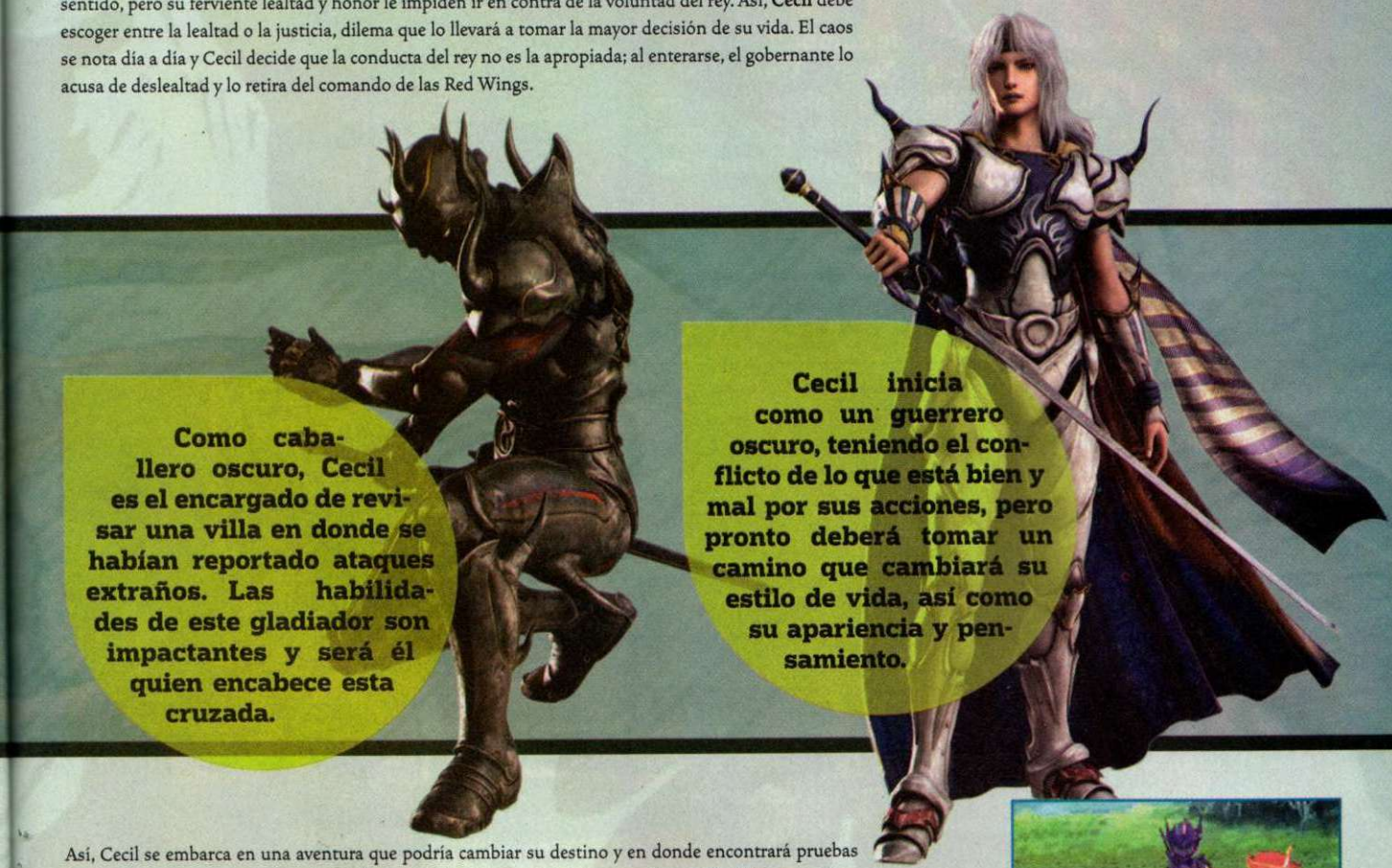
Siendo honestos y como fans de **Final Fantasy**, la cuarta parte es una de las mejores historias en la trayectoria de los RPG (Role Playing Games); tiene los argumentos necesarios, así como el desarrollo de historia y personajes que le ponen un plus adicional con respecto a las clásicas aventuras; es por ello que desde que Matrix Software (encargados de desarrollar el concepto tridimensional para los *remakes* de **FF**) nos mostró lo que logró en **Final Fantasy III** (Nintendo DS) quedamos maravillados, pues se conservó la temática principal y se agregó un *look* de última generación, mejorando la calidad de audio y efectos visuales. Pero claro, desde ese momento todos pensamos en que hicieran lo mismo con **Final Fantasy IV** o **Final Fantasy VI**, pues son los mayores íconos para Nintendo. Así, nuevamente Matrix Software se puso a trabajar para lograr el mismo efecto en la recreación visual y temática de **Final Fantasy IV** y, como podrás observar, les quedó de maravilla.

La aventura de los cuatro cristales

Cuatro cristales de los elementos; cada uno posee un poder que nunca habías imaginado y se encuentran ubicados en diferentes zonas del reino. Sin embargo, la humanidad cada vez más corrompida por la avaricia y ambición de poder, siempre está al acecho de fuerzas de esta magnitud, pero lo que no saben es que la fusión de los cuatro cristales dominaría y atraparía de poder a quien lo posea, liberando fuerzas que podrían poner en juicio la estabilidad del Universo. Seducido por el atractivo poder de los cristales, el reino de Baron comienza a emplear fuerzas para ataques sin razón aparente hacia naciones pacíficas.

Cecil, comandante de las fuerzas élite de las *Red Wings*, recibe órdenes de su rey de obtener los cristales, pero pronto se dará cuenta de las intenciones oscuras de su mandatario y cuestionará sus intenciones. Por un lado, él piensa que las acciones contra las pequeñas naciones son infundadas y carecen de sentido, pero su ferviente lealtad y honor le impiden ir en contra de la voluntad del rey. Así, **Cecil** debe escoger entre la lealtad o la justicia, dilema que lo llevará a tomar la mayor decisión de su vida. El caos se nota día a día y Cecil decide que la conducta del rey no es la apropiada; al enterarse, el gobernante lo acusa de deslealtad y lo retira del comando de las Red Wings.

Si leyendo los interesantes textos y apreciando las escenas más icónicas nuestras emociones se incrementaban, espera a que escuches hablar a tus personajes en los segmentos de video incluidos en FFIV u observarlos recorrer los extensos escenarios tridimensionales; seguramente será una experiencia que superará toda la expectativa.



Como caballero oscuro, Cecil es el encargado de revisar una villa en donde se habían reportado ataques extraños. Las habilidades de este gladiador son impactantes y será él quien encabece esta cruzada.

Cecil inicia como un guerrero oscuro, teniendo el conflicto de lo que está bien y mal por sus acciones, pero pronto deberá tomar un camino que cambiará su estilo de vida, así como su apariencia y pensamiento.

Así, Cecil se embarca en una aventura que podría cambiar su destino y en donde encontrará pruebas por superar, traiciones, nuevas amistades, pérdidas y encuentros que envuelven a **Final Fantasy II** en una exquisita historia épica que no puedes dejar pasar inadvertida. Junto al *Dark Night* se unirán otros valientes guerreros de diferentes clases y habilidades, con la finalidad de descifrar el porqué del repentino cambio del rey, así como para combatir las tiranas acciones de las poderosas naciones y su intento de conquista que sólo se ha visto con Genghis Khan, Napoleón o Alejandro Magno.

El grupo de invasores y megalómanos se encuentra conformado por **Golbez** y otros cuatro poderosos villanos que dominan diferentes técnicas de combate y manipulación. Ellos tratarán de conseguir los cristales que se encuentren en la superficie terrestre, pero aun así les faltará adentrarse en las profundidades del planeta para obtener los cuatro restantes. **Cecil** y su grupo tendrán que evitar que ello ocurra, viviendo intensas batallas en las que se necesitarán sacrificios tremendos para lograr que la paz vuelva a reinar en este planeta. Nuestros héroes viajarán en todo tipo de transportes, primero terrestres y luego aéreos e incluso una impresionante nave llamada Big Whale, que les dará la oportunidad de viajar a la Luna para recorrer los múltiples pisos de la Lunar Core y combatir a uno de los villanos más poderosos a los que se podrían enfrentar.

A pesar de que los personajes fueron rediseñados, conservan sus clásicas vestimentas y accesorios.

¿Cómo se juega?

Muchos pensarán que debido al cambio de plataforma, Square Enix se enfocaría al uso de la pantalla táctil y el *Stylus* como opción para los menús y momentos de combate, sin embargo, para gusto de muchos, la compañía prefirió agregar ciertos detalles que usen esa tecnología para quienes quieran probar algo diferente, pero dejó la opción de jugarse tal cual como el original para complacer a los fans que estamos acostumbrados a un estilo de juego y de combate específicos; de hecho, el *gameplay* se conserva muy apegado al original, pues con el pad tendrás el control de tus guerreros ya sea a través del mapa en una vista aérea que te muestra los vastos terrenos, o cuando estés recorriendo las calles de cualquier pueblo.

Estas pequeñas villas serán centros de acopio de información, armas e ítems necesarios para tu aventura, así que no olvides visitarlos y recorrer sus tiendas para enterarte de las últimas noticias y obtener las armas adecuadas para incrementar tu potencial de combate y defensa, y claro, no olvides pasar a un hotel (INN) para recuperar tu energía con una buena siesta.

Para no perder el clásico estilo de combate en Final Fantasy, se ha conservado el Active Time Battle System, que es una variación en la modalidad de turnos de los RPG tradicionales, donde si no ejecutas un comando en el momento indicado, el enemigo atacará repetidamente sin esperarte.

¡Enemigos al acecho!

En **Final Fantasy** no verás a los enemigos que se encuentren dentro de un calabozo, castillo o en el campo libre, sino que te atacarán de sorpresa y podrás escuchar un sonido característico, así como una transición en la pantalla que te adentrará al menú de combate. En la pantalla podrás apreciar a todo tu equipo (hasta cinco gladiadores por partida), así como observar el menú de acciones, mismas que se basan en turnos para ejecutarse. Ya sea que elijas atacar con un golpe certero con **Cecil**, seleccionar la opción "summon" para invocar a una criatura con **Rydia** o curar a tu grupo con **Rosa**, lo que indica que cada personaje está enfocado a una habilidad y debes aprovecharla al máximo para ganar el encuentro. Si no quieres hacer ataques directos, puedes usar *ítems*, o si ves que las cosas no van tan bien, tu opción será caer como un valiente héroe, o huir con un golpe bajo en tu ego, pero con vida aún para pedir la revancha.

Otra de las novedades son los minijuegos especiales en donde podrás seleccionar a tus monstruos e invocarlos en una batalla en contra de un amigo a través de la conexión inalámbrica local del DS.

Mejorando la fantasía

Aún recordamos con cariño la primera ocasión que recorrimos los diferentes lugares del original de SNES y, por supuesto, reviviendo la acción en el Game Boy Advance, pero ahora con la mejora gráfica y adición de escenas y momentos especiales se le ha dado una nueva forma de disfrutar lo visto en este juego, haciendo que quienes ya lo jugamos lo volvamos a disfrutar con la misma emoción que antes, y que quien ni siquiera sabía de su existencia o no tuvo la oportunidad de tenerlo, viva una experiencia única en los juegos RPG, incluso como bonus extra; ahora podrás transmitir habilidades de un personaje a otro, siendo una primicia para el DS. Es por ello que rápidamente lo consideramos para uno de los candidatos fuertes para Nuestra Portada.

Hay enemigos que son débiles a ciertos ataques o ítems, trata de averigual cuál es el correcto y no tendrás problemas en la batalla.

Revisa cada punto del pueblo, nunca sabrás en dónde se ocultan los ítems más importantes y, ¡gratis!

No permitas que tus enemigos te pongan con un estatus, pues así tendrás desventajas o de plano no podrás atacar. Procura usar ítems para resolver el problema.

Cuando vimos la versión del Super Nintendo, nos dejó impactados y ahora más que en el DS los gráficos fueron totalmente mejorados.

Charla con cada personaje del reino o del pueblo, algunas veces no dirán nada bueno, pero otras te salvarán la vida.

NINTENDO DS™

GUITAR HERO® ON TOUR

¡DISPONIBLE EN DOS COLORES!

Nintendo TM, * y el logo de Nintendo DS son propiedad de Nintendo. © 2008 Nintendo.

© 2008 ELECTRONIC ARTS

MADDEN NFL 09

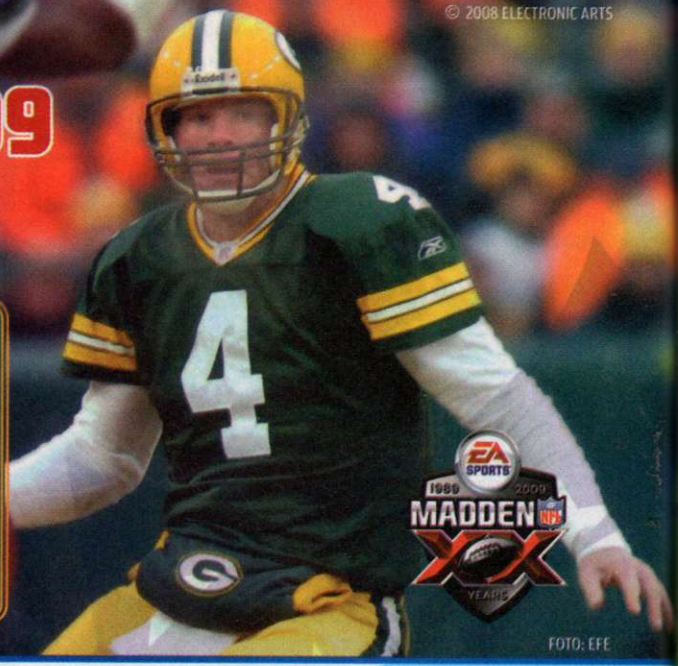


FOTO: EFE

¡A JUGAR!

Como ya es una costumbre anual, las franquicias de deportes lanzan su nueva versión con muchas mejoras y actualizaciones en cuanto a jugadores, equipos y demás detalles. En esta ocasión, toca el turno a la serie favorita de todos los amantes del americano: Madden **NFL09**, que ha llegado con todo para demostrar el porqué es la serie consentida de los aficionados a este rudo deporte. Si deseas conocer más, no lo dudes y suelta tu casco y suspensores un momento para que leas este A Fondo antes de que el otro equipo haga primero y diez.

GRÁFICOS	SONIDO	GAMEPLAY	REPLAY VALUE	DIFICULTAD	RANKING CN
★★½	★	★★	★★	★	7.5

ARMA TU RETA A NIVEL MUNDIAL

Una de las cosas más notables y que nos parecieron bastante interesantes es que además de poder competir con tus amigos en la comodidad de tu casa, también tienes la opción de conectar tu Wii a la red y retar a jugadores de todo el mundo en los distintos modos de juego que ofrece esta nueva entrega de **Madden**. A pesar de que hay opiniones divididas acerca de lo que es el juego en línea, no cabe duda que siempre es mejor decir que sí se puede conectar a la red a expresar que "hubiera" sido bueno que tuviera esta opción, ¿no crees? Nos agrada que siempre haya más detalles como éstos, que aumentan el *replay value* de un título y además incrementa su valor agregado.

ALL-PLAY

Uno de los modos principales de **Madden 09** se denomina All-Play, el cual es básicamente una mejora del Family Mode de la versión anterior. A decir verdad, en **Madden 08** el control no fue todo lo que esperábamos, al igual que otros aspectos; ahora todo fue pulido para ofrecer un mejor *gameplay* y que no te aburras o desesperes aventando tu Remote por la ventana (qué bueno que están las correas de los controles). Los movimientos ya se pueden realizar de una forma todavía más sencilla y con una mayor precisión para que tengas una experiencia totalmente realista. Todas las acciones se controlan con el Remote y el Nunchuk de una manera simple y la cual es sumamente amigable.

¿ES TU PRIMERA VEZ?

A veces nos preguntamos si no es demasiado complejo el jugar utilizando los controles Remote y Nunchuk; esto es muy comprensible. Supongamos una jugada común: tienes el balón y necesitas pasarlo a otro de tus compañeros; con el *Stick* del Nunchuk mueves a tu jugador hasta tener una buena posición; ahora simplemente realizas un ademán con el Remote y darás un pase directamente al jugador más cercano, que controlarás ahora con el *Stick*, lo que da un realismo perfecto.

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Tiburón**
Categoría: **Deportes**

1 - 4

CALL YOUR SHOT MODE

Este modo es bastante peculiar y te permitirá planear una jugada de manera estratégica; te vamos a explicar de una manera simple cómo funciona. Primero debes seleccionar uno de tus jugadores con el botón A, ahora simplemente señala el lugar al que quieres que se dirija y vuelve a presionar A para marcar dicho punto; repite la operación hasta que tengas toda la jugada y listo; al comenzar a moverse, la inteligencia artificial del juego reacciona de manera intuitiva a cada acción y hará que tus jugadores cumplan su objetivo de la mejor forma.

Ahora bien, tal vez pueda parecer un tanto tedioso a quienes no sean fans de este deporte, pero invariablemente, resulta muy interesante para quien sabe mucho de futbol americano, pues la inteligencia artificial del juego es sumamente buena y cada jugador reacciona de acuerdo con las jugadas y técnicas más comunes de un partido. Si tienes una mejor idea de cómo se llevan a cabo las distintas estrategias, podrás elaborar intrincadas técnicas y verlas rendir frutos en el campo de juego. Como podrás notar, **Madden NFL 09** puede ser disfrutado por todo tipo de videojugadores, pues para los novatos es fácil de aprender.

FIVE-ON-FIVE

Siempre es bueno dar un descanso a las reglas estrictas de esta ruda actividad y jugar un "tochito" amistoso con tus cuates; pues para dar un enfoque más divertido y jocoso a una reta de este tipo, el modo five-on-five es un encuentro sencillo entre diez jugadores (cinco por equipo) con reglas menos rígidas y un solo objetivo: la diversión. Para acentuar todavía más lo chusco del asunto, los jugadores aparecen en este modo con cabezas mucho más grandes de lo normal, dando el efecto de que son chavitos jugando futbol. Los valores físicos y jugadas permanecen sin cambio alguno, pero ya no hay primero y diez y los touchdowns cuentan por uno solamente, así será más simple jugar y entenderle mejor al control de esta forma.

¿RECOMENDABLE? SÍ Y NO...

Madden NFL 2009 es una buena opción para los fans del americano, pero sigue siendo poco atractivo para quien de plano no gusta de un tochito entre cuates. Si no te agrada mucho este deporte, puedes pasar un buen rato divirtiéndote con tus amigos y familiares, pero invariablemente te terminará aburriendo un poco después de varios minutos; en contraste, los aficionados podrán durar horas y horas jugando.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

RAIDERS

MASTER

Honestamente no existe una evolución en este juego como lo esperaba, no es que el título sea malo, porque no lo es, pero es obvio que se pudieron mejorar varios detalles en cuanto a *gameplay*, sería genial que intentaran algo parecido a lo visto en **Pro Evolution Soccer** de Konami. De cualquier forma, es seguro que a los fanáticos de este deporte les va a agradar, sobre todo por la gran cantidad de estrategias que puedes utilizar en los encuentros.

CROW

Electronic Arts se pone a la cabeza para los juegos de deportes y, sobre todo, si hablamos de futbol americano. Desde su estreno en Wii, la serie **Madden** ha brillado por su peculiar forma de juego que quizá muchos podrían considerar cansada por la simulación de los pases; es bastante entretenida y apoya para que tengas una mejor idea de vivir la experiencia de este deporte de contacto. Gráficamente no hay modificaciones, salvo mayor detalle en escenarios.

PANTEÓN

Vaya, un **Madden** más... Ya saben casi todos lo que pienso de estos juegos; solamente son actualizaciones de la edición anterior, así que ya sabes que sin pena ni gloria, puedes deshacerte del 2007 cuando sale el 2008 y así sucesivamente. La verdad es que esta serie es como los **King of Fighters** o los **Pokémon**, o sea, sabes que de todas maneras siempre habrá otro más a la vuelta de la esquina. Este juego es recomendable sólo para los fans.

S.O.S.

The House of the Dead 2 & 3 Return

Wii

Los siguientes datos son para la versión The House of the Dead 2

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Access Training y Boss Mode	Termina el juego en el Original Mode.
Traje de Bruno	En el cuarto en donde peleas contra el Emperor, el último cuarto a la izquierda (dispárale a la puerta). Te lo dará una dama.
Muestra las puntuaciones	Izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha, Start (en la pantalla de título).
Traje de Goldman	Completa el Original Mode en cualquier dificultad.
Continuaciones infinitas	Finaliza el juego en Training Mode y Boss Mode.
Sangre roja	Acaba el Original Mode en alguna (accede después de hacerlo al visitar el menú de opciones).
Misión de entrenamiento 10	Completa la Training Mission 1 - 9 en una dificultad de tres estrellas.
Misión de entrenamiento 9	Termina la Training Mission 1 - 8 en una dificultad de dos estrellas.
Dos sesiones más en Boss Mode	Derrota a todos los jefes en Boss Mode y consigue un ranking con cada uno, para activar a Emperor y Fight All Bosses Mode.
Créditos ilimitados (Original Mode)	Completa el Boss Mode con una marca de cinco estrellas para cada jefe, incluyendo el Fight All Bosses Mode.

Los siguientes datos son para la versión The House of the Dead 3

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Blood Mode	Termina el juego House of the Dead 2 en Survival mode.
Bonus room	Completa el Original Mode con una puntuación mayor a 100,000 y salva a todos los civiles.
Cambia el color de la sangre	Acaba el juego en Original Mode.
Traje de Bruno	Consigue más de 70,000 puntos y juega en el Sin Level en el Original Mode. Una chica saldrá del cuarto secreto y te lo dará.
Emperor boss mode	Finaliza el Boss Mode y consigue la mayor puntuación para todos los jefes.
Fight all bosses boss mode	Completa el Boss Mode y logra la mayor puntuación para todos los jefes.
Free Play	Termina cualquier capítulo con un rango A ó S.
Traje de Goldman	Acaba el juego House of the Dead 2 en el Original Mode.
Goldman Zombi	Activa el modo Free Play, intencionalmente obtén la menor puntuación en cada nivel en House of the Dead 2. Al final, Goldman aparecerá como un zombi.
House of the Dead 2 Traje de Rogan	Termina el Survival Mode. Selecciona balas 2.0 e ítems que dupliquen tu puntuación y comienza el juego en el Original Mode. Rescata a todos los civiles, excepto por el segundo del nivel 4.
Continuaciones ilimitadas	Finaliza los modos Training y Boss con cinco estrellas rojas en todas las secciones y consigue por lo menos dos estrellas en el modo Fight All Bosses.
Balas mortales ilimitadas	Acaba el Training Mode con cinco estrellas rojas en todas las secciones.

WWE SmackDown! VS Raw 2008

Wii

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Armageddon	Compite por el título en el modo Main Event (Evento Principal) mientras seas parte de la SmackDown!
Backlash	Pelea por el título en el modo Main Event mientras formas parte de la marca Raw.
December to Dismember	Gana el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca ECW.
ECW One Night Stand	Disputa un título en el modo Main mientras seas parte de la marca ECW.
Judgement Day	Compite por un título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca SmackDown!
New Years Revolution	Concursa por el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca Raw.
No Mercy	Pelea por el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca SmackDown!
No Way Out	Gana el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca SmackDown!
Royal Rumble	Disputa un título en el modo Main mientras seas parte de la marca SmackDown!
Summer Slam	Compite por un título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca SmackDown!
Survivor Series	Concursa por el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca Raw.
Unforgiven	Pelea por el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca Raw.
Vengeance	Gana el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca Raw.
WrestleMania	Disputa el título en el modo Main Event mientras seas parte de la marca Raw.

Guilty Gear: Dust Strikers

NDS

Activa las técnicas Robo -ky

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Aerial Stun Edge	Hit Down (2a. puntuación: 2000).
Axl Bomber	Yo-yo Polish (2a. puntuación: 900)
Bargain of Street Meeting	May's Dolphin Show (2a. puntuación: 2500)
Bellows Mantis	Sword Master (3a. puntuación: 3500)
Chemical Love	Note Capture (1a. puntuación: 6000)
Do You Want to Suffer?	May's Dolphin Show (1a. puntuación: 3000)
EXE Beast	Balance Game (1a. puntuación: 3000)
Gamma Blade	Balance Game (2a. puntuación: 2500)
Invite Hell	Note Capture (2a. puntuación: 5000)
Love	Hit Down (3a. puntuación: 1500)
Mad Struggle	Hit Down (1a. puntuación: 2500)
Mappa Hanti	Note Capture (3a. puntuación: 4000)
Phenomenon EX	May's Dolphin Show (3a. puntuación: 2000)
PotemkinBuster	Yo-yo Polish (3a. puntuación: 800)
Single Blow of The Reform	Venom's Billiards (3a. puntuación: 20 Turns)
Sliding Head	Venom's Billiards (2a. puntuación: 15 Turns)
Starship	Venom's Billiards (1a. puntuación: 10 Turns)
Tandem Top	Yo-yo Polish (1a. puntuación: 1000)
Tyrant Rave Ver.b	Sword Master (2a. puntuación: 4000)
Youshijin	Balance Game (3a. puntuación: 2000)
Whatever is Done. a Fellow No Good is No Good	Sword Master (1a. puntuación: 4500)

Okami
Wii

Extras
La evaluación final que recibas conforme lo que hayas logrado durante el juego, determinará qué número de secretos tendrás.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art Gallery	Termina el juego una vez.
Invincibility	Encuentra las 100 Stray Beads.
Jukebox	Completa el juego.
Kamic Returner	Finaliza el juego una vez..
Kamic Transfomer 1	Acaba el juego una vez.
Kamic Transfomer 2	Termina el juego una vez.
Kamic Transfomer 3	Rango S para "Deaths".
Kamic Transfomer 4	Rango S para "Enemies Defeated".
Kamic Transfomer 5	Rango S para "Money Gained".
Kamic Transfomer 6	Rango S para "Demon Fangs Found".
Kamic Transfomer 7	Rango S para "Praise Earned".
Kamic Transfomer 8	Rango S para "Praise Earned".
Kamic Transfomer 9	Rango S para "Praise Earned".
New Game+	Termina el juego una vez.
Secret Theatre	Consigue más de 31 horas de juego.
Stray Bead	Completa el juego una vez.

Transformers: Autobots
NDS

Secretos
Consigue una puntuación específica en ciertos minijuegos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Autobús funky	Conéctate al servidor de Allspark Wars por primera vez.
Pistolero	Consigue 750 Wi-Fi Tokens.
Energía infinita	Obtén el 100% del juego.
Energía infinita	Logra 1000 Wi-Fi Tokens.
Longhorn	Junta 250 Wi-Fi Tokens.
Mantenimiento	Termina el juego.
Carros sicóticos	Reúne 500 Wi-Fi Tokens.
SkyDive	Gana 2500 Wi-Fi Points.
SkyDive	Descarga y apunta.
Supersalto	Logra 2000 Wi-Fi Tokens.
Vista superior o inferior	Consigue 300 Wi-Fi Tokens.
Transporte	Junta 1500 Wi-Fi Tokens.

Transformers: Decepticons
NDS

Secretos
Consigue una puntuación específica en ciertos minijuegos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Carros sicóticos	Obtén 500 Wifi Tokens.
Construcción	Beat the game
Autobús funky	Conéctate al servidor Allspark Wars por primera vez.
G1 Star Scream	Adquiere 2500 Wi-Fi Points (sólo para ciudades ajenas a Estados Unidos).
Energía infinita	Junta 1000 Wi-Fi Tokens.
Jet	Lleva el Nintendo DS con el juego de Transformers puesto a una Download Station y descarga la película de Transformers.
Crucero del amor	Recibe 250 Wi-Fi Tokens en las Allspark Wars.
Scout	Junta 1500 Wi-Fi Tokens.
Stunt	Logra 750 Wi-Fi Tokens.
Supersalto	Reúne 2000 Wi-Fi Tokens.
Vista superior o inferior	Gana 3000 Wi-Fi Tokens.

ATRÉVETE A DESCUBRIR UN NUEVO MUNDO.

Dragonia®

Adéntrate en un fantástico mundo con **Dragonia**, un increíble juego de dragones con el que vivirás grandes aventuras.

Encuentra 1 dragón o 1 accesorio diferente **en tu revista**

UNIVERSO BIG BANG®

¡Hace tu Universo más divertido!

Drake and Josh: Talent Showdown
NDS

Secretos

Juega a través del minijuego "Joshakazam!" y activa los siguientes bonus.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Lecciones de actuación 101	Termina el evento # 16.
Lecciones de actuación 201	Completa el evento # 46.
Lecciones de actuación 301	Acaba el evento # 70.
Cheetah Olympians	Finaliza el evento # 58.
Cheetah Pro Sneakers	Concluye el evento # 32.
Cheetah Rockets	Cumple el evento # 80.
Magic-o-Matic 10-Slot Pouch	Termina el evento # 52.
Magic-o-Matic 15-Slot Pouch	Completa el evento # 75.
Magic-o-Matic 7-Slot Pouch	Acaba el evento # 24.
Super-Splasher 1000	Finaliza el evento # 08.
Super-Splasher 2000	Concluye el evento # 39.
Super-Splasher 5000	Termina el evento # 64.

Wii Fit
Wii

Juega a través del minijuego "Joshakazam!" y activa los siguientes

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
"Sello de Ok"	Asiste a dos Body Tests.
"Sello de estrella"	Participa en cinco Body Tests.
Trote libre	Realiza el Island Lap de 2 a 3 veces.
Paso libre	Juega Step Plus Aerobics de 2 a 4 veces.
Rutas mayores de trote	Entra en The Highest One para activar el Next One Up de 2 a 4 veces.
Snowboarding Slalom	Reúne dos horas de tiempo total de juego.
Step Plus Aerobics	Juega Step Aerobics de 2 a 4 veces.
Cuerda floja avanzada	Completa el Normal Tightrope.
Cuerda floja superavanzada	Finaliza el Advanced Tightrope.

Star Fox Assault
Nintendo GameCube

Secretos multiplayer

Para obtener el resultado deseado, simplemente participa en el número de encuentros que se marca a continuación.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Booster Pack y Launcher Tilt Mode	230 Encuentros.
Booster Packs	90 Encuentros.
Booster Packs Brawl Mode	110 Encuentros.
Cluster Bombs	200 Encuentros.
Crown Capture Mode	30 Encuentros.
Fireburst Pods	75 Encuentros.
Gattling Guns	20 Encuentros.
Missile Launcher	5 Encuentros.
Missile Launcher Only Mode	10 Encuentros.
Peppy Hare as Playable	15 Encuentros.
Predator Rockets	170 Encuentros.
Simple Map 4	60 Encuentros.
Escena: Simple Map 5	260 Encuentros.
Escena: Titania Desert	40 Encuentros.
Escena: Zoness Sea Base	130 Encuentros.
Sure-Shot Scuffle Mode (1-hit Letal)	50 Encuentros.
Wolfen	150 Encuentros.

Uno de los detalles más peculiares de esta edición fue el cambio de logo de Club Nintendo, tratando de igualar el estilo de las cajas de Nintendo GameCube, dicho diseño sólo se prolongó por un número más, antes de regresar a la normalidad. En portada te presentábamos el *collage* de historias vistas durante el E3 del 2002.

No es la primera vez que somos víctimas de estos desagradables personajes, ellos han hecho de las suyas otra vez. Nuestra edición 200 se publicó con una portada menos, la imagen que estas viendo al lado izquierdo debió estar en la página 64, pero no fue así. Una disculpa a todos nuestros lectores por este hecho. Si quieres puedes recortar esta imagen y pegarla en la página 63 de nuestra edición anterior.

MARIO KART Wii

Un juego para toda la Familia
¡Búscalo en tu tienda favorita!

nintendo Wi-Fi connection

El juego de Mario Kart Wii, **incluye el Wii Wheel**

Wii™

Nintendo

TM y ® son propiedad de sus respectivos dueños. El logo de Wii es propiedad de Nintendo. © 2008 Nintendo.

Endless Ocean
Wii

Tracks de audio adicionales

Después de que hayas estado en el abismo por primera vez, podrás activar la "Benedictus (Hayley Westenra)".

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
"Amazing Grace"	Visita las ruinas "Mo'ia Atoll".
"E Pari Ra"	Ve por primera vez a "Ship's Rest".
"Hayley's Medley"	(Toca las canciones de Westenra en un orden aleatorio) Activa los demás tracks.
"Hine e Hine"	Provoca que el techo de las ruinas se hunda.
"Pokarekare Ana"	Libera al delfín nariz de botella de la laguna.
"River of Dreams"	Entra en el cuarto blanco de la Great Aqua Cave.
"Shenandoah"	Ve hacia la Great Aqua Cave por primera vez.
"The Water is Wide"	Mira los créditos.
Canción "Benedictus"	Visita el abismo por primera vez.

Star Wars: The Clone Wars
Nintendo GameCube

Multiplayer

Para obtener el resultado deseado, simplemente participa en el número de encuentros que se marca a continuación.

PASSWORD	SECRETO
YUB YUB	Realiza tres Bonus Objectives de la última misión jugada.
1WITHFORCE	Invencibilidad.
FUZZBALL	Juega como un Wookie en la Jedi Academy.
FRAGFIESTA	Activa todos los mapas multiplayer.
THRISNOTRY	Habilita el siguiente nivel.
CHOSEN1	Consigue las municiones ilimitadas.
CINEMA	Activa todos los videos.
GASMASK	Habilita todas las misiones.
FRAGFIESTA	Da de alta todas los mapas multiplayer.
CORDE	Juega con Amidala en la opción multiplayer.
RogerRoger	Activa al Battle Droid.
Fake Fett	Habilita al Clone Trooper.
WAT TAMBOR	Da de alta al Super Battle Droid.
SAYCHEESE	Libera las fotos del equipo en el Sketchbook.

Secretos adicionales

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Activa el video "Making Of"	Para activar el video "Making Of", gana treinta puntos de bonus.
Habilita el CD Player.	Consigue treinta y cinco puntos de bonus.
Activa el Sketchbook	Obtén cuarenta puntos de bonus.
Activa la Unit Viewer	Gana veinticinco puntos de bonus.
Habilita a Yoda en Multiplayer	Junta cuarenta y cinco puntos de bonus.
Mapa Jedi Academy para multiplayer	Para activar el mapa de la Jedi Academy en multiplayer, consigue veinte puntos de bonus.
Mapa Raxus Duel para Multiplayer	Gana cinco puntos de bonus.
Mapa Rhen Var Conquest para Multiplayer	Adquiere quince puntos de bonus
Mapa Thule Moon Control Zone para Multiplayer	Junta diez puntos de bonus.

▲ México
14:21 PM

▲ Maui
9:21 AM

▲ Londres
8:21 PM

nintendo
Wi-Fi
connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle
12:21 PM ▶

¡ES FÁCIL!

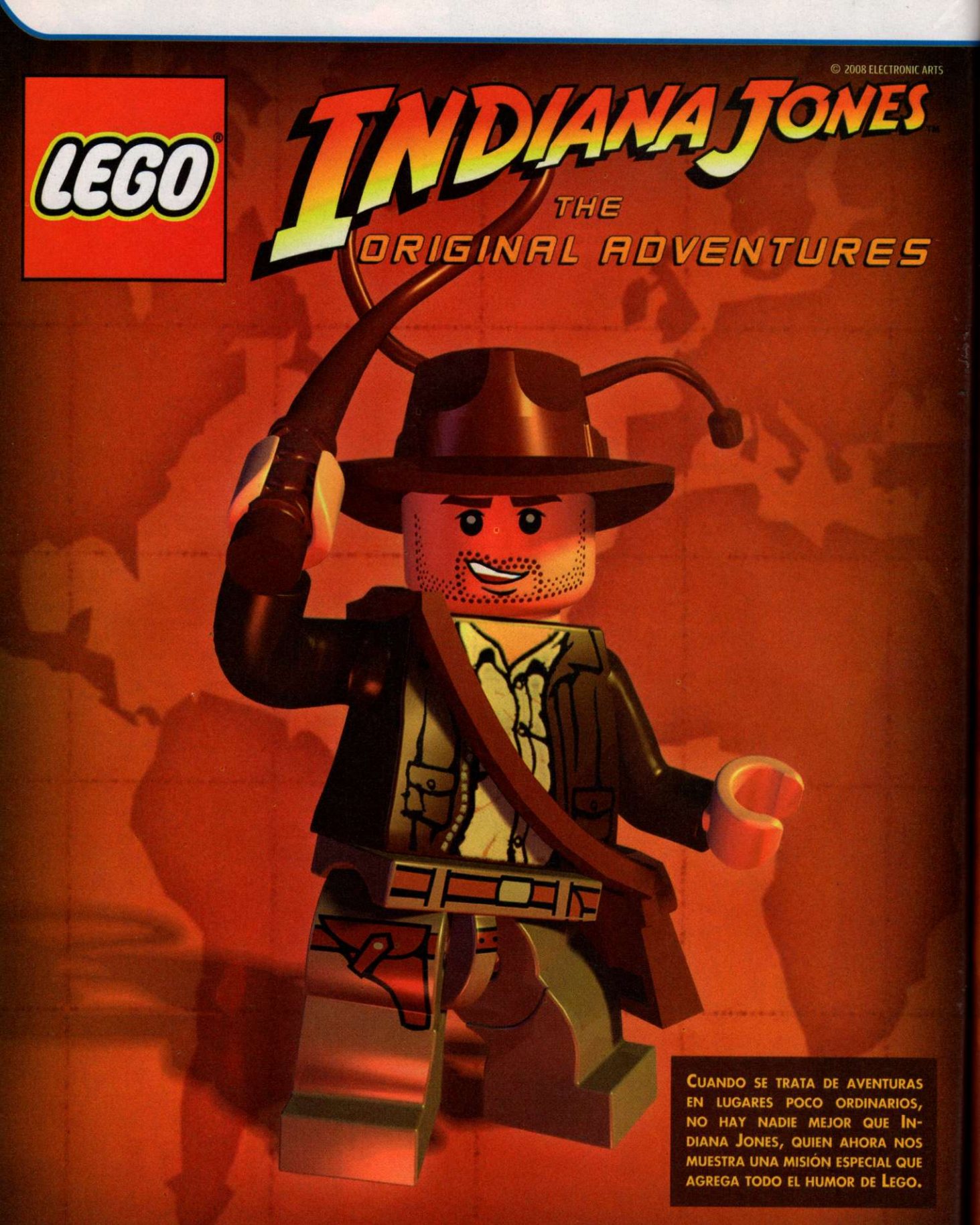
1. Equipate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o entrénate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.

NINTENDO DS.

www.NintendoWiFi.com


© 2008 ELECTRONIC ARTS
LEGO
INDIANA JONES
THE ORIGINAL ADVENTURES
CUANDO SE TRATA DE AVENTURAS EN LUGARES POCO ORDINARIOS, NO HAY NADIE MEJOR QUE INDIANA JONES, QUIEN AHORA NOS MUESTRA UNA MISIÓN ESPECIAL QUE AGREGA TODO EL HUMOR DE LEGO.
GRÁFICOS
SONIDO
GAMEPLAY
HISTORIA
DIFICULTAD
RANKING CN
9.0

Compañía: **LucasArts**
Desarrollador: **Traveler's Tale**
Categoría: **Acción**

1 - 2

El Dr. Jones regresa a los videojuegos por más acción

Ni **Gatúbela** ha desarrollado tantas técnicas y usos para el látigo como **Indiana Jones**, uno de los protagonistas más icónicos de las series de aventuras que llega al Wii de Nintendo para ofrecerte un juego que vaya más allá de la imaginación. El título fue desarrollado por Traveler´s Tale, quienes estuvieron detrás de la exitosa adaptación de la saga de ciencia- ficción creada por George Lucas, **Star Wars**, pero en su versión de LEGO, condensando la trilogía (e incluso la saga completa de las seis películas) en un solo juego. Ahora, **LEGO Indiana Jones: The Original Adventures** tomará la misma estructura de juego, pero dejará a un lado el concepto intergaláctico para mantenerte inmerso en las emocionantes aventuras que se desarrollan a lo largo de las tres primeras cintas del arqueólogo y maestro universitario.

¿Sabías que?

* El primer videojuego de **Indiana Jones** fue la adaptación de **Raiders of the Lost Ark** para Atari 2600 en 1982.

* El juego **Indiana Jones and the Infernal Machine** no tuvo una distribución como se acostumbra en todos los títulos, pues sólo se comercializó a través de las tiendas **Blockbuster** de Estados Unidos.

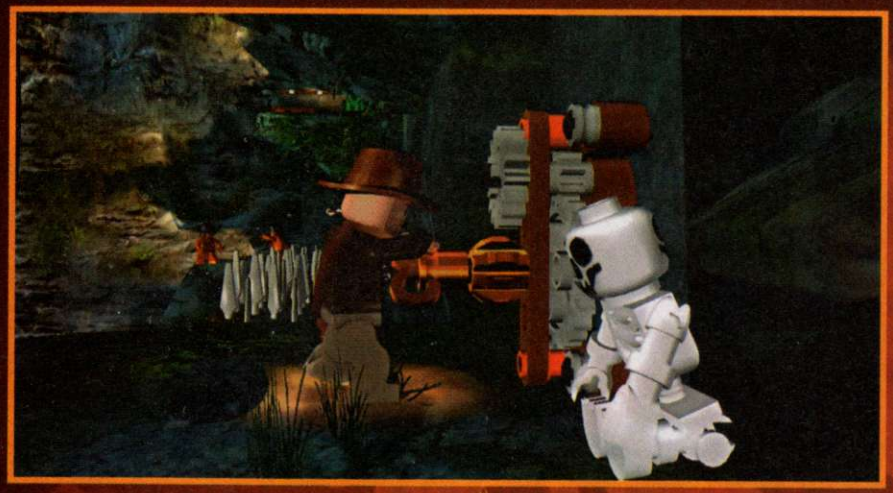
* El tema original de **Indiana Jones** fue creado por **John Williams**, el mismo quien se encargara de la música de **Star Wars**, **Jaws** y **ET**.

USA EL TÍPICO LÁTIGO DE INDY COMO UNA HERRAMIENTA MULTIUSOS Y DE ATAQUE; DESARMA A TUS ENEMIGOS, CRUZA POR TERRENOS DIFÍCILES, ACTIVA LAS TÍPICAS MANIVELAS E INTERACTÚA CON UN MUNDO DE OBJETOS LEGO Y ACERTIJOS VARIABLES.

Tres aventuras al precio de una

El doctor Indiana Jones ya había pisado el terreno de los videojuegos en años anteriores, de hecho, su última aventura la vivió en el Nintendo 64 y descansó durante el paso del Nintendo GameCube. Ahora, con esta nueva adaptación para Wii, podrás disfrutar de la acción que caracterizó a los tres primeros filmes (**Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark**, **Indiana Jones and the Temple of Doom** e **Indiana Jones and the Last Crusade**), claro, regando el estilo de LEGO y recreando cada aspecto relevante de la trilogía; por desgracia, la pasada misión por recobrar y devolver **La Calavera de Cristal** se quedó fuera, pero quizá más adelante preparen algo con dicha cinta. **The Original Adventures** retoma el motor gráfico de **LEGO Star Wars II** y lo lleva a nuevos niveles de creatividad, provocando que los ambientes interactúen más con los personajes, así como la mejora de las cajas de colisión, dando como resultado un juego dinámico y menos acartonado.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures agrega aún más humor y creatividad a la serie, utilizando los clásicos bloques de LEGO para dar vida al famoso arqueólogo y recrear las situaciones caóticas como el escape del Dr. Jones a través de la selva de Sudamérica hacia la cima de la montaña de la India. Y claro, todas aquellas escenas clave de las películas estarán representadas tanto en video como en acción controlada, así podrás construir, pelear o abrirte camino en momentos cumbre de las aventuras de Jones, como el zafarte de la presión de una víbora o escapar de la enorme piedra rodante. Adicionalmente, el juego tendrá ciertas referencias al carácter y reacciones de los personajes, por ejemplo si **Indiana Jones** ve una serpiente, **Willie** se encuentra con arañas, si a **Henry Jones** se le cruza una rata, quedarán paralizados de miedo y no podrán moverse con normalidad, hasta que la amenaza se haya alejado.



Explora el planeta y resuelve acertijos que retarán tu pensamiento creativo mediante el uso del trabajo en equipo y situaciones especiales que solo podrían ser vistas en el universo de LEGO.

Héroes de plástico, acción de verdad

Eres un afamado arqueólogo y siempre que hay una misión importante, toman primero tu tarjeta que la de **Lara Croft**, así que usa todas tus artimañas para aprovechar cada elemento del escenario y, por supuesto, si necesitas transporte, no te preocupes, siempre habrá una góndola, auto o incluso un elefante que puedas tomar prestado para escapar de las garras del enemigo o llegar al tesoro antes que ellos. En este juego tendrás tres diferentes aventuras que irán en orden cronológico de acuerdo con lo visto en las películas, sin embargo, encontrarás momentos y escenas que fueron diseñados especificamente para el videojuego, así como otras que tuvieron ciertas modificaciones para que tu aventura resultara mucho más atractiva. Cada una de las misiones estará repleta de enemigos de curiosa apariencia pero mortales como ninguno; derrotarlos será parte de tu misión, pues el otro objetivo es conseguir la mayor cantidad de tesoros posible para que seas acreedor al título del mejor aventurero del planeta.

Si por alguna extraña razón no encuentras tus armas, ¡no te preocupes!: tienes un sinfín de objetos en el medio ambiente que podrás utilizar, como sillas, pistolas, espadas, botellas...

Por primera vez, los personajes de LEGO Indiana Jones estarán inmersos en su medio ambiente; podrán nadar, trepar, columpiarse, así como levantar diversos objetos coleccionables que mágicamente caben en su pequeña mochila.

Si quieres compartir tu aventura con alguien más, lo podrás hacer mediante el modo cooperativo, así podrán enfrentar los diversos peligros y cubrirse las espaldas uno al otro...

Cada nivel cuenta con 10 cofres del tesoro; para encontrarlos, tendrás que valerte de las habilidades de tus personajes para ganar un nuevo artefacto que aparecerá en la galería del Barnett College. Recuerda que no todos son buenos con el látigo o son pésimos arrojando piedras, así que primero checa cuál es la cualidad especial de tus aliados; por ejemplo, **Satipo** será un excelente excavador; **Willie Scott** puede quebrar los cristales con sus gritos peculiares; el **Dr. Henry Jones** (padre) usará su inteligencia para resolver acertijos; **Marcus Brody** gusta de deslizarse en sombrillas, o como **Marion Ravenwood** y **Elsa Schneider**, quienes saltan a mayor altura que el resto de los personajes -¿será que tienen resortes en lugar de tacones?

En **Indina Jones** podrás conseguir hasta a 60 personajes, incluyendo a los portentosos villanos y a uno que otro de relleno, pero que le dieron sabor a la película y ahora brincan al estrellato en el juego (**Marion Ravenwood**, **Short Round**, **Rene Belloq**, **Willie Scott**, **Marcus Brody**, el padre de **Indy Jones** y **Mola Ram**). Si crees que no son suficientes personajes, mete tus *legos* a la removedora al mezclar y adecuar las piezas de LEGO de tus otros personajes.

En resumen

LEGO Indiana Jones es una divertida opción para tu Wii, tiene bastantes similitudes con **LEGO Star Wars** en cuanto al estilo de juego y motor gráfico, pero desarrolla sus propias cualidades con las distintas características de aventura; digamos que deja de ser ficción extrema para llegar a un término "más aterrizado". Los momentos de acción son bastante intensos y más que eso, entretenidos. Se podría decir que esta entrega de **Indy** tiene tatuada las palabras humor y entretenimiento. Gráficamente es uno de los títulos mejor diseñados para esta consola, las texturas de los escenarios y la calidad en diseño de personajes resaltan desde la primera toma. Así que si quieres pasarte un buen rato ya sea solo o con alguien más, checa este simpático juego que nos ofrece Traveler´s Tales; quizá lo único malo es la falta de conexión a Internet, pero no es algo por lo que **Indy** apostara su sombrero.

Desempolvando la historia

Indiana Jones and the Temple of Doom (NES, 1982)

Cuando el Atari ya no era la única plataforma en el mercado, ellos aún seguían produciendo juegos, pero ahora expandían sus fronteras a otras plataformas, una de ellas, el popular NES de la licencia Nintendo. Para el NES hubo algunas modificaciones, pero en esencia se conservó el estilo de juego de acción en plataformas. La temática del juego sigue fielmente a lo visto en la película, iniciando tu aventura en 1935, al infiltrarte en la tierra del culto **Thuggee**, para luego rescatar a los niños esclavos y recobrar las **Sankara Stones**.

Indiana Jones: Greatests Adventures (SNES, 1995)

Curiosamente, la versión de SNES también tuvo sus similitudes con la saga de **Super Star Wars**, pues el estilo de juego se basaba en aventuras *side scrolling* para cada una de las películas; la diferencia es que en el juego de **Indiana Jones** el paquete incluía las tres cintas, mientras que en **Star Wars** cada una tenía su propio y dedicado título. Obviamente aquí los personajes no eran *legos* y la historia tenía más seriedad, sin perder la acción y sensación de aventura al utilizar herramientas clásicas como el látigo, pistolas, granadas y los puños para romper una que otra nariz enemiga.

Indiana Jones and the Infernal Machine (N64, 2000)

Una nueva consola, una aventura original. Así pensaron en LucasArts pues para el Nintendo 64 ya no siguieron aplicando la misma fórmula de las tres películas del popular arqueólogo. **The Infernal Machine** fue la primera y única entrega de Indy para la consola de 64 *bits*, aunque también fue adaptada para el Game Boy Color. De hecho, originalmente fue diseñado para la PC y aunque pensarías que allí contaría con mejor calidad gráfica, no fue así, pues la versión del 64 se veía mucho mejor y, por supuesto, el *gameplay* mejoró al tener un control y no un teclado.

Los expertos comentan...

Master

Aprovechando el *boom* que ha generado el reciente estreno de la película, ha salido este juego donde se recopila la trilogía original. Es un título de aventura en extremo bueno, tiene infinidad de detalles que te harán jugarlo por horas, inclusive cuando ya lo hayas terminado, todo gracias al excelente humor que maneja; te puedo asegurar que te vas a reír demasiado. Otra de las opciones que más me gustaron es la que permite compartir la historia con un jugador más, al estilo de los juegos antiguos del Super Nintendo. A pesar de que no me gustan mucho estas figuras el juego es excelente.

Crow

Aún recuerdo cuando jugué la versión de **Indiana Jones** de SNES, era realmente increíble cómo capturaba la esencia de las primeras películas, agregando efectos que para dicha consola se veían imponentes; ahora, LucasArts vuelve a aprovechar la franquicia del arqueólogo, remarcando el estilo humorístico y paródico de los Lego. Tal como ocurre en las entregas de **LEGO Star Wars**, aquí se condensan las tres películas con bastantes detalles, así como otras escenas que se agregan para que vivas con mayor intensidad las heroicas misiones del **Dr. Henry Jones Jr**.

Panteón

Hay que irnos con cuidado aquí, pues a pesar de que soy un gran fan de Lego y me gustó mucho la idea de traer las aventuras de **Lego Indiana Jones** al entretenimiento electrónico, espero que no quieran abusar y estén sacando títulos al por mayor. Ahora bien, como juego es bastante recomendable para todas las edades, por su genial *gameplay*, divertidísimo humor y gran variedad; pero es lógico que si no te gustó **Lego Star Wars**, tampoco te agradará mucho que digamos esta nueva entrega. Dale una oportunidad siendo objetivo.

KATANAS

En el mundo del entretenimiento electrónico hemos visto ir y venir un sinnúmero de héroes y villanos de todos tipos, edades y tamaños; cada uno con alguna misión en particular: rescatar princesas, salvar al mundo, ir por el mandado, etc. Pero, ¿qué sería de muchos de ellos si no tuvieran a ese pequeño elemento que les salva la vida en varias ocasiones y los protege de los peligros constantes? No, no nos referimos a los patiños que los acompañan, sino a las armas que siempre están listas para hacerle recordar a los malos (y buenos) quién manda. En esta ocasión vamos a hablar un poco de las diversas armas que son predominantes en los videojuegos y que, por ende, llegan a ser vitales para tu aventura o bien, simplemente te hacen sentir con más poder sabiendo que no estás solo del todo. Claro está que algunos tienen los suficientes pantalones para no usarlas, pero no cabe duda que nunca está de más una ayudadita extra, ¿no? Ahora toca el turno a las espadas más comunes que hemos visto, las cuales se distinguen por su elegancia y eficacia: las katanas.

Las espadas japonesas

Un error que frecuentemente cometemos es creer que básicamente toda espada japonesa es una katana, pero realmente no es así. Las espadas de este país se conocen como *nihonto*, que se traduce literalmente como "espada japonesa", y dentro de ellas, un tipo específico es la katana, la cual se ha popularizado alrededor del mundo y sirve como un modelo típico adoptado por incontables héroes de la ficción. Siendo la más común, es fácil encontrarlas en los cinturones o fundas de varios personajes, y por ser tan ligeras y efectivas, es casi obligatorio que un ninja se haga acompañar por su inseparable katana; aunque hay un detalle muy singular en esta afirmación, sigue leyendo y sabrás por qué.

¿Katana o no?

A pesar de que podría decirse que algunos ninjas y guerreros traen espadas japonesas diferentes, resulta difícil precisar si realmente son katanas o no, puesto que dichos personajes son de tallas distintas, o bien, a veces exageradas; por ello, es ya una institución que quien porte una espada japonesa –con la excepción de que se haya especificado su tipo- trae una katana, para fines prácticos y evitar confusiones. Ahora bien, el caso curioso que te mencionamos anteriormente es que las katanas realmente fueron usadas por los samuráis, que eran los guerreros tradicionales de los japoneses a partir del año 1400; posteriormente, cuando los ninjas ganaron más popularidad, adoptaron las katanas como su arma básica de defensa.

Un arma elegante

Las katanas, al igual que la mayoría de las espadas de su tipo, son de un solo filo y tienen una larga hoja ligeramente curva. A diferencia de las espadas típicas de los héroes "bárbaros" estilo **Conan** o **Tusk**, cuyas espadas son grandes y de doble filo, las katanas son ligeras y sirven para ataques rápidos y precisos, razón por la cual son favoritas de los ninjas. Un rasgo notable que distingue a este tipo de arma es que tienen un mango bastante largo en comparación con las demás espadas, especialmente las de doble filo; esta particularidad hace que sean muy buenas para los movimientos rápidos y estlizados, permitiendo que se puedan manipular de varias formas, tanto para ataque, como para fines artísticos. Hoy en día, se pueden comprar katanas en diversos lugares, puesto que son muy populares; pero sólo hay pocos artesanos que hacen auténticas *nihonto*, la mayoría residen en Japón, en donde se llevan a cabo torneos enfocados en las espadas.

Dos son mejores que una

Comúnmente, los personajes que usan katanas traen consigo una de ellas en su funda, ya sea en la espalda o cinturón; pero hay algunos que llegan a traer dos de ellas para usarlas de una manera más eficaz para atacar y defender a la vez. El usar dos espadas es símbolo de maestría, pero hay quienes prefieren llevar sólo una para poder ejecutar alguna otra acción con la mano libre, ya sea arrojar proyectiles o detener ataques sin usar la katana. Adicionalmente, hay guerreros que acompañan a su katana con la *wakashi* (o *shoto*), una espada muy similar, pero de menor tamaño, la cual sirve para asestar golpes certeros a corta distancia mientras la katana sirve para bloqueos. Los samuráis eran muy conocidos por llevar ambas espadas, las cuales juntas se llamaban *daisho*, y representaban poder social y el honor personal de los samuráis.

Tipos de espadas japonesas

Las espadas japonesas han sido popularizadas por las katanas predominantemente, pero hay de varios tipos según su longitud. Como mencionamos anteriormente, es difícil determinar si un personaje está o no usando una katana o si se trata de otro tipo de arma, pero dado que inclusive la palabra katana ha sido aceptada dentro del vocabulario americano, es más sencillo imaginar que se trata de una de ellas; además, es más obvio dado a que es la más común de estas espadas. He aquí la clasificación de ellas según su tamaño:

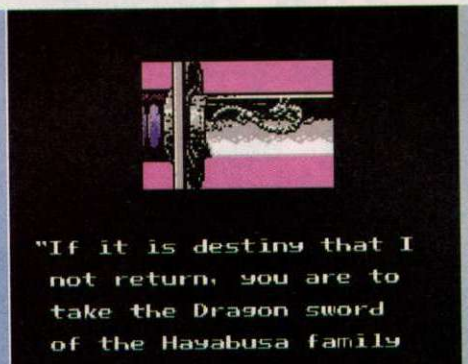
Espada:	Longitud
Nodachi, Odachi, Jin tachi:	90 cm o más
Tachi:	80 a 90 cm
Katana:	71 a 76 cm
Chisakatana:	60 a 66 cm
Wakizashi:	55 a 58 cm
Tanto, Aikuchi:	28 a 41 cm
Yoroi toshi:	23 a 30 cm
Kwaiken:	8 a 15 cm

Personajes con KATANAS

En los videojuegos hay de todo tipo de espadachines, desde los que traen armas ligeras como las katanas, hasta los que llevan consigo una espada más grande que ellos mismos. A continuación vamos a nombrar algunos de ellos para que veas qué tan populares son las katanas, aun cuando no aparezca ni uno solo ninja o samurái dentro del juego. ¿Crees conocer más? Pues no lo pienses más y escríbenos, o bien, platica con tus amigos a ver si han notado algún lugar más en donde hayas visto alguna katana.

Leonardo
Teenage Mutant Ninja Turtles

Al igual que sus hermanos, el líder de las **Tortugas Ninja** es maestro en el manejo de un arma específica; él es un gran espadachín y no trae sólo una, sino dos katanas enfundadas detrás de su caparazón listas para cortar en dos a los **Foot Soldiers**. Él no es solamente un guerrero fuerte, sino también astuto; sus katanas son letales porque sabe emplearlas de manera rápida y sin perder la calma.



Ryu Hayabusa
Ninja Gaiden

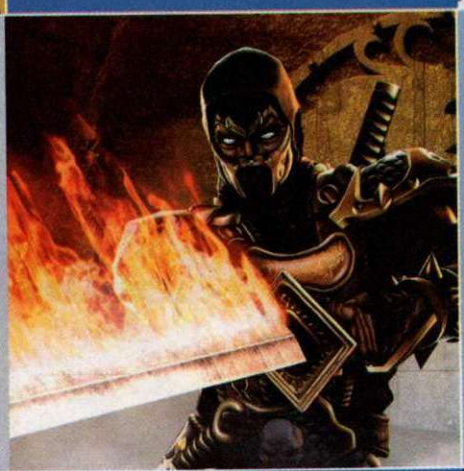
La Dragon Sword es la poderosa arma de la familia **Hayabusa**, de la cual proviene uno de los ninjas más famosos de los videojuegos: **Ryu Hayabusa**. Esta es la forma de atacar básica de **Ryu** dentro de la serie del NES, y curiosamente, en la versión de Arcadia, sólo puedes usar la katana como un Power-up que te dura un tiempo limitado y la cual puede acabar con un enemigo de un solo ataque.

Ninja
Metal Gear Solid

En un juego en donde las armas son normalmente pistolas y cañones, un personaje en especial es increíblemente hábil con su katana; **Grey Fox** es mejor conocido como **Ninja**, y la pelea contra él es una de las más memorables del mundo de los videojuegos. Hay quien prefiere la sutileza y poder de una katana a un revólver, y **Ninja** es uno de ellos.

Scorpion
Mortal Kombat

Desde que se implementó el uso de armas en **Mortal Kombat**, el espectro vengador ha optado por cargar sus dos katanas para acabar con sus enemigos; a pesar de traer dos espadas consigo, **Scorpion** siempre usa solamente una; pero ésta es suficiente por poder combinarla con sus artes del inframundo; no cabe duda que se nota que **Scorpion** es el consentido de Ed Boon.



Speedy Service
Samurai Pizza Cats

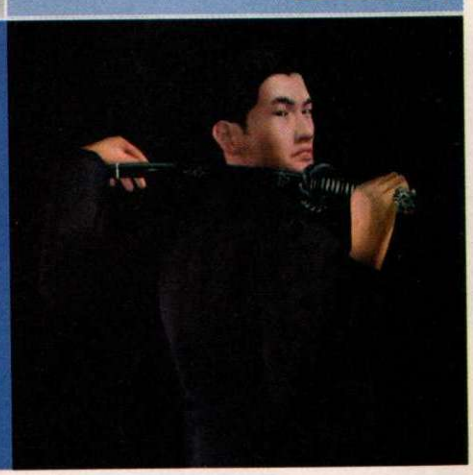
Los **Gatos Samurai** traen consigo una katana, pero su líder, el carismático **Speedy** es quien porta el arma más poderosa de la serie: la espada Ginzu, la cual le sirve para asestar el corte final a los malos al término de cada capítulo. Cuando **Speedy** decide que es tiempo de concluir la función, saca otra espada de su funda y con ambas puede acabar con lo que sea.

Kat y Ana
Serie Wario Ware

En la serie de **Wario Ware** vemos el uso de estas armas... no, no nos hemos confundido, quienes las usan son las hermanas **Kat** y **Ana** (creo que ahora comprendes sus nombres claramente); ellas son capaces de usar dichos instrumentos de una manera rápida y efectiva, como ya lo vimos en el juego para Nintendo GameCube, donde derrotan a un demonio gigante en una gran demostración de habilidad.

Scott Monroe
Red Steel

Cómo olvidar al primer juego que se anunció de manera oficial para Wii, **Red Steel**, título desarrollado por Ubisoft que dejó a todos impresionados debido a lo bien que fueron diseñados los movimientos de la katana parecía que realmente tuviéramos una en las manos. Lo mejor de esta arma era cuando te enfrentabas a un enemigo que también usara una, eran grandes enfrentamientos en los que tenías que estar sumamente concentrado para no terminar derrotado y pidiendo clemencia.



Mitsurugi
Soul Calibur

¡No podía faltar un portador de katanas en la serie **Soul Calibur**! **Mitsurugi** es un samurái con una determinación de acero y sin un centavo para comprarse un rastrillo; aun así, sigue siendo uno de los personajes más letales de la saga y uno de los más feroces espadachines que deben mucho de su poder a su arma: su fiel e inseparable katana.

Haomaru
Samurai Shodown

Dentro de la serie **Samurai Shodown**, muchos personajes traen katanas consigo, pero el más notable es sin duda el gran **Haomaru**, pues su destreza con esta arma le ha ganado el respeto de muchos y, por ende, fue invitado a participar en la más grande de las competencias de los juegos de peleas: **Capcom Vs SNK 2 EO**, en donde su katana siempre te mantiene en un constante estrés.

Conker
Conker's Bad Fur Day

Cuando jugamos la típica reta en **Conker's Bad Fur Day**, tratamos de tomar el arma que esté más cerca o la más apropiada para acabar con los demás; pero sin lugar a dudas, la mejor de todas cuando se trata de pasar inadvertido es la katana, la cual además de ser elegante y eficaz, te permite correr rápidamente, desaparecer del radar y caer desde grandes alturas sin sufrir ningún daño, ¡tal y como todo un ninja!

Jago
Killer Instinct

Uno de los peleadores más carismáticos de **Killer Instinct** es sin duda **Jago**, quien no sólo lucha con rapidez y poder, sino que además incluye dentro de sus impactantes combos su fiel katana para dejar una buena marca en todos sus contrincantes. En la segunda entrega de la serie, **Jago** es todavía más agresivo y emplea su espada con más frecuencia.

Yae
Mistical Ninja

Aunque **Goemon** es el ninja protagonista de la serie, es su amiga **Yae** quien pelea con su katana de una manera magistral dentro de todas sus aventuras. Las mujeres no siempre son las damiselas indefensas a quienes hay que rescatar, también son guerreras dignas de reconocimiento, especialmente cuando se hacen acompañar de una buena espada para cortarnos los... aires de grandeza.

Hibiki
Capcom vs SNK 2 EO

Tal vez no tenga los músculos de **Zangief**, ni la ferocidad de **Blanka**, pero **Hibiki** puede enfrentar a cualquier peleador sin problemas gracias a su inseparable espada japonesa. La mayoría de sus ataques se basa en la katana, y son sus movimientos especiales con ella los que te hacen sorprenderte por su poder y espectacularidad.

Katana
Final Fight

Dentro de la conocida serie de Capcom, puedes encontrar varias espadas que causan un gran daño a tus adversarios; además, **Katana** (también conocido como **Sodom**) es un feroz peleador que usa dos katanas como su forma principal de ataque, así que es muy difícil enfrentarlo, pues cada uno de sus impactos te bajan mucha energía.

Kenshi
Mortal Kombat

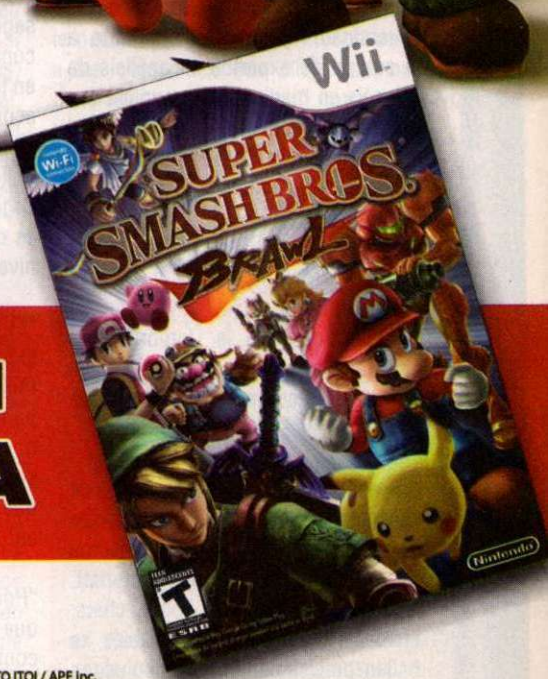
Por querer poseer un arma de gran poder, **Kenshi** pagó el precio de su osadía con su vista; pero no obstante, supo encontrar un mejor camino para su vida y la misma katana que le costó la vida, ahora es su inseparable arma con la cual demuestra la veracidad de su frase más conocida: "Los ojos que vean, pueden ser engañados".

Crono
Chrono Trigger

El silencioso protagonista de este RPG pelea con su katana durante todo el juego; además, puede usarla en combinación de sus amigos para crear poderosas técnicas elementales. En los RPG es casi institucional que haya un ninja o un personaje que emplee una katana como su arma de preferencia, desde los **Final Fantasy**, hasta en esta obra maestra de Squaresoft.

Wii™

SUPER SMASH BROS.® BRAWL



Búscalo en tu tienda FAVORITA

Nintendo®

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. /INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

Violencia y videojuegos: Un punto de vista social

Bienvenidos a esta nueva entrega de su sección "La calle CN".
En Club Nintendo sabemos que has escuchado mil y una veces hablar en distintos medios sobre el interminable tema de la violencia en los videojuegos y las consecuencias negativas que ésta puede generar en los videojugadores. También sabemos que no siempre lo que se dice sobre este tema está bien fundamentado o investigado y los *mass media*, es decir, los medios de comunicación, en muchas ocasiones por desconocimiento del mismo, lanzan acusaciones muy lejos de la realidad ya que sólo se basan en análisis subjetivos. Los lectores de Club Nintendo se han caracterizado por ser inteligentes y muy observadores, y es por ello que esta entrega de La Calle va para todos aquellos que han hecho llegar sus inquietudes sobre el pobre manejo que le dan al binomio videojuegos-violencia en los medios no especializados y que, lejos de informar, siembran miles de dudas. Es por ello que en esta ocasión hablaremos de la "violencia" en los videojuegos, sí, pero desde un punto de vista muy interesante.

La antropología social: otro punto de vista.

Para esta entrega, nos sentamos a platicar con un académico de la Universidad Anáhuac, quien, junto a un equipo de expertos en análisis de violencia en medios de comunicación, ha desarrollado un análisis muy interesante sobre los pros y los contras en el uso de videojuegos.

El profesor Jorge Hidalgo es coautor del libro "Ética, violencia y TV", es investigador titular del Centro de Investigación para la Comunicación Aplicada de la Universidad Anáhuac, además de ser un videojugador que conoce de este apasionante mundo.

"Hemos tratado de indagar el tipo de violencia que se maneja, en lo que hemos denominado los hipermedios o medios emergentes (Internet, telefonía celular, blogs, foros, chats, etcétera) y dentro de los cuales se hallan precisamente los videojuegos -comenta el Prof. Hidalgo-; primeramente hay que dejar claro la amplitud de mercado que tienen los videojuegos y/o las consolas de última generación, y que según datos recabados, para el 2005 se consideraban más de 13 millones de *gamers* en todo el globo terráqueo, y que en términos económicos, estimaban que la industria arrojaría para finales del año pasado 45 mil millones de dólares, según un estudio de la Organización Mundial de Comercio (OMC), es decir que los videojuegos alcanzan ya el nivel de medio de comunicación".

"El sector de los videojuegos -continúa el experto- es un sector estratégico para la millonaria industria del entretenimiento para los próximos años, ya que se estima que para el 2010, éste será uno de los sectores, junto con Internet y la TV de paga, que más va a crecer dentro del campo del entretenimiento".

"Por otro lado, existe la hipótesis que dice que necesariamente hoy en día, todos los contenidos en los videojuegos son violentos o por el excesivo tiempo que invierten los consumidores frente a sus consolas generan, en ambos casos, efectos negativos y yo creo que no es así, ya que hay muchos estudios que tratan de demostrar el tipo de habilidades que desarrollan las personas que consumen este tipo de entretenimiento. El jugador hoy día se va aproximando a varios tipos de juegos, ya que podemos encontrar títulos de estrategia o de rol, donde el usuario en ese momento pone en reto sus habilidades de atención, pues con esto él mismo se confronta y se va autodescubriendo conforme va resolviendo cada uno de los retos y enigmas que se desarrollan dentro de la aventura en la que está siendo partícipe; los estudios han demostrado que los *gamers* descubren que tienen la capacidad de tomar decisiones más rápido de lo que creían; descubren que tienen la capacidad de reaccionar más rápido ante estímulos inesperados dentro y fuera de los videojuegos; el jugador descubre por lo tanto que la 'realidad' que se presenta en esos espacios virtuales, es más atractiva que la realidad cotidiana a la que está acostumbrado, ya que en esta última, él no tiene que tomar decisiones tan rápido, ni se le presenta tal cantidad de estímulos, además que el factor sorpresa -lo que lo hace mantener toda su atención durante el desarrollo del juego- no ocurre tan constantemente en su realidad".

La interacción: un diálogo entre tú y el personaje virtual.

"En el caso específico de juegos de baile o del tipo **Guitar Hero** o **Rock Band**, tan de moda en estos momentos- comenta el Prof. Hidalgo-, lo atractivo es la interacción entre el personaje virtual y el jugador, y la interacción es finalmente un diálogo entre el usuario y su contraparte de pixeles, donde establece una alianza para vencer a otros personajes virtuales por medio de habilidades y estrategias que se permiten crear con los instrumentos virtuales o simulados; pero ¿qué es lo que pasa fuera de este entorno, es decir, en su realidad cotidiana al conquistar

este tipo de retos? El jugador va a comentar –presumir- a otros videojugadores tal o cual logro, que la mayoría no han conquistado y es aquí donde nace una especie de estatus tecnológico al que se enfrentan los jóvenes de hoy con este tipo de juegos".

"Otro punto totalmente a favor de los videojuegos es que, gracias a los nuevos dispositivos o controles, han fomentado otro nuevo tipo de usuario: el que busca tener el control total del juego, la herramienta definitiva que le permita interactuar con casi todos los sentidos; ya no busca ser el sujeto pasivo que aprieta sólo un par de botones, no, sino que quiere involucrarse en mayor medida con el dispositivo, y es que gracias al nivel de interactividad que se está generando a través de consolas como el Wii, que brinda una real interacción de 360 grados, la industria está más orientada a desarrollar mayor sensibilidad en el usuario y con esto echa por tierra el argumento que por muchos años afirmó que con los videojuegos se estaban atrofiando los sentidos y que jugar te convertía en un ser pasivo. Es por eso que el Wii de Nintendo ha venido a revolucionar la manera de pensar de la industria y sus detractores para siempre".

La violencia y sus tres niveles.

No todo son mariposas revoloteando una bella flor: los videojuegos también pueden ser negativos si no sabemos observar con cuidado. "El videojuego por sí mismo no es negativo, ni peligroso, tampoco la TV ni otros medios de entretenimiento... lo peligroso es el uso que se les da -explica el académico-, ya que para poder hablar de violencia en juegos detectamos que existen tres tipos en el uso y contenido de los mismos, que no tienen nada que ver con la manifestación física:

a) la violencia del tipo relacional: la que se da mediante una conversación en línea con otro, es decir, los insultos, amenazas, groserías, etcétera, y que no tiene nada que ver con el juego o no debiera justificarse por el tipo de juego; b) la violencia de tipo instrumental: ésta se da porque el juego mismo la implica, donde hay una destrucción directa ya que se requiere para salvar a la damisela en peligro, etcétera; y c) la violencia de interacción simbólica, ésta es la más sutil y la más difícil de percibir en los videojuegos: es la que implica el sonido, el ritmo de la edición, los colores que se utilizan para el diseño gráfico del juego, los ambientes, etc. y que en conjunto sí que pueden generar estimulación violenta en el individuo, ya que no es lo mismo que tenga el usuario como fondo musical un grupo como Nine Inch Nails, que música clásica en una escena cargada de tensión. Esto lo saben perfectamente bien los realizadores de los juegos, saben que si emplean cierto tipo de edición, de colores, de sonidos, de ambientaciones en general, mezclados con la dinámica del juego, pueden crear en el individuo, mediante todos estos golpes simbólicos, una gran afectación en él".

"Lo atractivo es la interacción entre el personaje virtual y el jugador"

Compañías transgresoras.

Para el investigador, uno de los juegos que sí "se pasa de lanza" en cuanto a niveles de violencia simbólica es el de la compañía Rockstar: **Grand Theft Auto**... "Hoy en día, existen compañías transgresoras que se dedican a estudiar lo que se conoce como 'disfunciones parasociales', es decir, que enfocan sus esfuerzos en investigar todo lo que mueve a un ser antisocial, desde los tatuajes que le gustan, hasta los entornos que lo rodean, y todo esto lo plasman en sus juegos y a la larga es más probable que este tipo de juegos sí puedan detonar alguna disfunción en el individuo", detalla Hidalgo. "Creo que detrás de estas compañías sí hay un fin perverso y muy bien planeado para llegarle a los jóvenes con tendencias transgresoras".

Si te sientes en la necesidad de tomar un bate y romper algo con él... piensa mejor en esto...

"Yo creo que no hemos desarrollado a nivel social un sistema de educación para la recepción crítica de este tipo de mensajes, nos ha faltado tanto como sociedad como en el entorno familiar y académico, desarrollar las herramientas necesarias para que aprendamos a leer los mensajes que mandan los medios de comunicación y poder detectar esas tendencias perversas por parte de los desarrolladores, como es en el caso de los videojuegos, y así poder desarrollar una distancia de lo que es el contenido de su entorno virtual y su entorno real, y que, si tienen esa inquietud por conocer y disfrutar de los videojuegos, se metan de lleno estudiando algo a fin, que les permita crear sus propios juegos y formas nuevas de comunicarse, y sobre todo, que le puedan dar un sentido mucho más digno a los contenidos que ellos mismos están generando y consumiendo", concluye el Prof. Hidalgo.

Pues después de conocer este interesante punto de vista sobre nuestro pasatiempo favorito, a mí me queda la sensación de orgullo por poder pertenecer a la comunidad *gamer* de nuestro país y que, como sabemos bien, los jugadores mexicanos estamos muy por encima de cualquier necesidad de agresión hacia los demás por causa de un videojuego, ya que a fin de cuentas sabemos muy bien de lo que se trata... de un juego. Nos leemos en la calle, en la Calle CN.

Y ya lo saben, si tienen temas para ésta, su sección, espero sus correos a adrian@clubnintendomx.com

FACEBREAKER

© 2008 ELECTRONIC ARTS

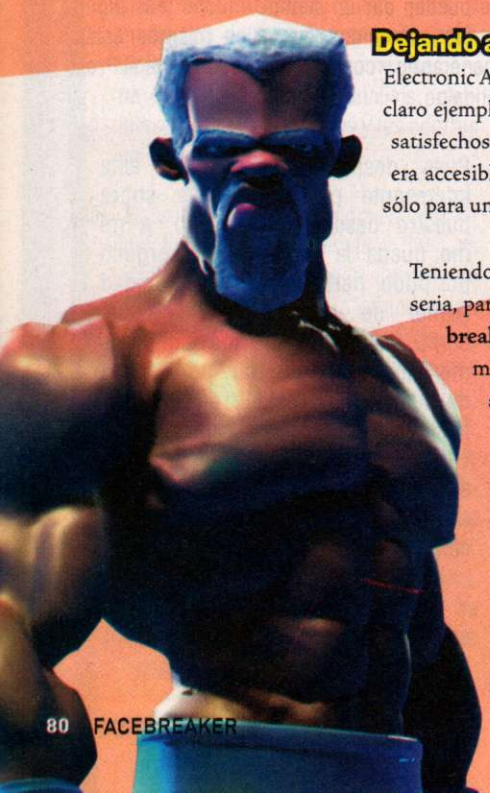
LUEGO DE AÑOS DE ESTAR VIENDO JUEGOS DE BOX, QUE MÁS QUE EMOCIONARTE TE PROVOCABAN EL SUEÑO, ELECTRONIC ARTS NOS TRAE UNA OFERTA DISTINTA: FACEBREAKER.

GRÁFICOS ★★½ | SONIDO ★★½ | GAMEPLAY ★★★ | REPLAY VALUE ★★½ | DIFICULTAD ★★½

RANKING CN 8.0

Luego de años de estar viendo juegos de box que más que emocionarte te provocaban el sueño, Electronic Arts nos trae una nueva oferta, distinta de todo lo mostrado en los años recientes, que toma el humor y los controles del Wii como sus principales cartas de presentación, esperando con ello colocarse dentro del gusto de todos los videojugadores; su nombre es Facebreaker y en pocas semanas convertirá a tu Wii en un ring de boxeo.

CUANDO ENFRENTES A TUS RIVALES DEBES MANTENER LA CALMA, TUS IDEALES, TUS SUEÑOS, PERO SOBRE TODO... ¡TODOS TUS DIENTES!



Dejando atrás la seriedad

Electronic Arts ha desarrollado varios títulos de boxeo, pero siempre bajo una temática de estricto realismo; como claro ejemplo tenemos la serie **Fight Night**, que a pesar de presentar detalles que mantuvieron a los seguidores satisfechos, los que no supiéramos mucho del deporte simplemente lo dejábamos a los cinco minutos, ya que no era accesible; debías aprender decenas de movimientos y combinaciones, lo que terminó por volverlo un título sólo para un pequeño sector de aficionados al box.

Teniendo lo anterior en cuenta, decidieron darle un giro a sus juegos de este género, dejarían de lado la parte seria, para ofrecernos algo más divertido, cómico y además sencillo de controlar. De esta manera nació **Facebreaker**, por lo que una opción ideal para su adaptación a consola eran los controles del Wii, que te permitirán una sensación de realismo que otras consolas sólo sueñan. Así la diversión no parará un solo segundo, siempre querrás jugarlo.

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA Canada**
Categoría: **Deportes**

1-2

Ponte los guantes

Los controles del Wii son clave para el estilo dinámico que propone **Facebreaker**; con ellos marcarás todas las acciones como si fueran tus puños, tal cual lo viéramos ya en **Wii Sports**, pero ahora con una mayor cantidad de movimientos, tanto ofensivos como defensivos, y lo mejor es que el juego los interpreta de manera muy natural, es decir, si das más de cuatro golpes seguidos los va a respetar.

Algo muy importante es que no se siguen reglas ni nada por el estilo, puedes golpear a tu adversario sin piedad alguna, aunque también está claro que debes defenderte; si te llegan a bloquear un puño, estarás en graves problemas, ya que los contraataques aquí son fatales, pueden marcar clara diferencia al momento de decidir un ganador, aunque lo usual es que siempre haya un K.O.

Cambio de look sin esfuerzo...

Los golpes no sólo irán desgastando las energías de tu rival, sino que incluso al mismo tiempo afectarán su apariencia. No pasará como en otros juegos, donde los combates duran media hora y los personajes terminan igual que como subieron al ring, sin un pelo fuera de su lugar; aquí habrá moretones, ojos cerrados, dentaduras incompletas, bueno, de todo, lo que habla del buen trabajo técnico que ha realizado EA. Además de esto, con cada golpe que logres acertar, el rostro de tu rival expresará dolor... un tanto exagerado, pero de muy buena manera, lo que hará que te rías en más de una ocasión, ya que son muy divertidas las animaciones, que al mismo tiempo muestran el gran entendimiendo que se tiene de la consola.

Victoria por decisión unánime

El anuncio de este juego fue sorpresivo para todos, pero desde ese instante, EA se encargó de que toda la producción estuviera perfectamente cuidada, logrando que ahora que está terminado, disfrutemos de un juego divertido, lleno de detalles, que bien pueden disfrutar tanto los jugadores expertos como los novatos. De seguir así podríamos estar ante una de las grandes series para los próximos años.

Arriba del cuadrilátero...

Punch Out! (NES):
Un clásico de todos los tiempos, un gran juego de box desarrollado por Nintendo en 1987, en el que controlábamos a **Little Mac**, un joven que deseaba convertirse en el número uno del deporte, para lo cual tendría que vencer a personajes como **King Hippo**, **Don Flamenco** o **Super Macho Man**, para al final enfrentarse con el mismísimo **Mike Tyson**... por desgracia, después del incidente de la "mordidita" de este último, Nintendo lo retiró de los siguientes embarques del juego, en el que aparecía **Mr. Dream.**

Ready 2 Rumble Boxing (Nintendo 64):
Para la máquina de la diversión tuvimos un juego nada serio de este deporte, conocido como **Ready 2 Rumble Boxing**, creado por Midway, quien dejó para mejor oportunidad el realismo, ofreciendo una jugabilidad al más puro estilo Arcade, lo que lo volvió sumamente popular en 1999. Sus personajes parecían sacados de un cómic, con estilos raros en su atuendo y movimientos; seguro te acuerdas de **Afro Thunder**, ¿no?

Chávez:
A principios de la década de los años 90, **Julio César Chávez** se consagraba como el mejor boxeador mexicano de todos los tiempos; su fama traspasaba fronteras, al grado que tuvo su propio videojuego en exclusiva para el mercado latino, lo cual representó todo un suceso. Poco después tuvo una secuela, lo que hablaba de la gran aceptación que tuvo el título. Como dato curioso, te podemos decir que en el primer juego podías elegir como tu boxeador a **Pepe Sierra**, así es, uno de nuestros directores editoriales.

Los expertos comentan...

Master

Este juego me recuerda mucho a **Ready 2 Rumble Boxing**, no sólo en el aspecto gráfico sino también en cuestiones jugables; seguro que será bien recibido, sobre todo porque el uso de los controles del Wii te permite una gran variedad de movimientos, haciéndolo muy divertido. Pero su punto fuerte está cuando lo disfrutas con alguien más; podrás pasarte horas enteras en esta modalidad gracias a las diferentes opciones y personajes que ofrece.

Crow

Cuando dijeron que el Wii serviría tanto para divertirte como para ejercitarte, no estaban nada fuera de la realidad; de hecho, hemos visto que un gran porcentaje de juegos toma ese concepto (de ejercicio) para crear títulos impactantes. En este caso, **Facebreaker** conjuga los movimientos pugilistas con la emoción y adrenalina que da al vencer a diferentes enemigos en el cuadrilátero, utilizando golpes con detalles visuales que le dan un estilo único y no tan formal.

Panteón

Aunque sigo disfrutando de títulos de antaño como **Punch Out!**, hay que reconocer que ahora hay muchos juegazos como éste en donde te diviertes como enano. Me gusta mucho el realismo de este título en cuanto a valores físicos y la forma en la que golpeas sin piedad a tus rivales, claro está, que no deja de tener su tono chusco por el diseño de los personajes; es como una versión mejorada de **Ready 2 Rumble**, pero mucho más divertida. Si tienes oportunidad de checarlo, no lo dudes.

Uno con el control

Por Master

Bienvenidos sean una vez más a ésta, su sección Uno con el Control; espero que hayan disfrutado mucho sus vacaciones y ahora tengan toda la energía necesaria para el regreso a clases. He recibido muchas peticiones sobre consejos acerca de **Mario Kart Wii**, título estrella del verano, así que les he preparado varios atajos así como tips para que siempre sean los primeros en ver la bandera a cuadros en todas las carreras.

Mario Kart Wii

Desde su salida se ha colocado como el mejor juego en el servicio Wi-Fi de Nintendo, no se ve afectado por el famoso lagg además de que nunca se desconecta, lo que lo vuelve ideal para las retas a distancia, en las cuales para ganar no sólo necesitas de suerte en los ítems, sino también de visión para poder aprovechar las circunstancias del terreno y hacer algunos atajos como los que te enseñaré enseguida.

Centro Cocotero

En este centro comercial, justo cuando inicie la carrera, dirígete al lado derecho de las escaleras, ahí verás una pequeña entrada en el muro, pero debes pasar haciendo un minitrubo, no porque sea inaccesible, sino debido a que el terreno te restará velocidad al ingresar; pero si llegas con un impulso extra, pasarás sin ningún problema. Ahora bien, al pasar tienes dos opciones, seguir por todo el pasillo hasta la entrada del túnel o caerte para usar las fuentes y generar turbos con las acrobacias.

Valle Fantasmal 2

La confusión reina en ese circuito debido a la oscuridad, pero con este atajo puedes decir adiós a tus rivales para asegurarte un buen lugar. Avanza haciendo miniturbos por las primeras dos curvas, después en lugar de tomar la tercera a la derecha, sigue derecho; verás una pequeña rampa que te avanza demasiado en la carrera; eso sí, debes tener cuidado de no llegar con un impulso de más o vas a terminar fuera de la pista o chocando con el muro.

Mina de Wario

Este es uno famoso: casi cuando vayas a completar alguna vuelta, podrás ver cómo el camino se divide en dos, ahí debes seguir el de la izquierda, donde podrás tomar dos barras de turbo y aparecer en la curva final. Para hacerlo correctamente, toma en cuenta que no te debe tocar ninguno de los carritos de mina que se encuentran circulando, ya que te tiraría y saldría contraproducente.

Barranco Champiñón

Esta pista tiene dos atajos, el primero lo encuentras al completar la primera vuelta; realiza un miniturbo o usa un hongo pegado al lado izquierdo, así saltarás el precipicio y habrás ahorrado el recorrido de una curva. Trata de, al momento de saltar, acomodar tu vehículo para que te puedas incorporar al camino original sin ningún tipo de problemas.

Para el segundo atajo necesitas un hongo; cruza la meta, del lado izquierdo verás un barranco, lánzate hacia él usando el turbo de tu ítem, así podrás llegar a un par de hongos gigantes de color rojo en los que podrás rebotar para salir exactamente a donde se encuentra el primer puente. Recuerda que en cada salto puedes marcar una acrobacia para que al caer realices un turbo instantáneo.

Jungla de DK

Este es un atajo clásico, que los veteranos de la serie ya deben conocer. Para que salga correctamente, necesitas un hongo de cualquier tipo o una estrella; ahora, cuando llegues al puente de madera, el que te conduce a una cueva, no gires a la derecha al entrar, sigue en línea recta, pero lógicamente usando los hongos; así subirás el pequeño monte, tomando gran ventaja a tus rivales en la pista.

Colina Koopa

Aquí, más que atajo, el chiste está en pasar la primera parte, hasta donde se encuentra la caída en el tubo, de la manera más rápida posible, para lo cual es necesario que al comenzar te vayas del lado izquierdo, saltes por la rampa de madera haciendo acrobacias, y de inmediato te muevas a la derecha para pasar por atrás del arco de piedra y del caparazón rojo; si llevas hongos o estrella el resultado será óptimo.

Ciudad Delfino

En este circuito también puedes realizar dos atajos, pero no combinarlos, es decir, debes optar por alguno de los dos, esto debido a que están relativamente en el mismo lugar. Cuando salgas del primer lapso donde entras a la ciudad, verás un árbol, dirígete hacia él y usa un turbo, así saltarás y podrás llegar a un puente, ahorrándote una curva. Aunque debes tener precaución al momento de la caída, pues hacerlo mal puede salir contraproducente.

Si no decides hacer este atajo, avanza normalmente, olvidándote del puente de madera, así del lado derecho verás unas casas, justo entre ellas hay un hueco, entra por ahí para cortar un buen lapso de la pista y llegar casi al puente que se eleva. Es importante que llegues con hongo o estrella, ya que como en ese trayecto hay fango, puedes quedarte atorado.

Circuito de Mario

En esta pista retro necesitas también de un hongo (eso es lo bueno de los atajos, así no se vuelven una manera fácil de ganar); poco antes de que termines alguna vuelta, en la curva final, fíjate muy bien en el muro de contención que tendrás enfrente, tiene un pequeño hueco, perfecto para que pases por ahí usando tu ítem. Al estar colocado justo al final, es ideal para remontar lugares.

Camino Forestal

Este curso es de los que más me gustan, un descuido puede ocasionar que termines fuera de la pista, pues bien, para que nada de eso ocurra, justo cuando vayas a llegar a la meta en cualquiera de las vueltas, poco después de pasar la red, ve hacia el lado derecho, ahí encontrarás una rampa que te impulsa por arriba de los árboles, dándote lo que necesitas para colocarte a la cabeza de la competencia y ganarla sencillamente.

Senda Arco Iris

Para lograr este atajo necesitas nervios de acero y mucha precisión, aproximadamente a la mitad de la pista, donde hay un par de huecos, no los rodees, ve a algún borde, úsalo como rampa, marca una acrobacia y así lo puedes saltar sin problemas; esto es fácil, lo complicado es el siguiente: justo después de los huecos que te menciono hay una curva muy marcada, no la tomes, sigue derecho usando un hongo, como si te aventaras a la nada, pero de hacerlo bien, caerás en otro segmento de pista, dejando atrás un buen lapso.

Desierto Sol-Sol

Una vez que tengas hongo dorado o estrella, espera a que pases el oasis, del lado izquierdo verás una pirámide, pasa por atrás de ella, así no tomas la curva y quedas perfecto en el camino.

Más adelante, verás tres dunas, las cuales puedes pasar usando la misma técnica de los turbos, de esta manera no pasas por las curvas, en las cuales, por cierto, puedes chocar con otros competidores.

Mario Kart Wii es un juego extremadamente divertido, su modalidad *on-line* es la mejor que se haya presentado en el Wii, pues te permite saber contra quién compites, así como el país al cual representan; eso es lo mejor de todo, ya que le da un toque de emoción a las carreras muy distinto al acostumbrado. Realmente sientes que estás defendiendo a tu país (al menos en mi caso), lo que te hace esforzarte al máximo para terminar en buen lugar. Espero que de encontrarlos en este medio, den lo mejor de ustedes, pues me gustan las competencias reñidas.

Esto ha sido todo por este mes. Los atajos que les enseñé son demasiado útiles; para dominarlos no hace falta más de un par de carreras. Pronto les mostraré algunos otros que me han mandado, con los que supuestamente pueden terminar las carreras en menos de un minuto, pero bueno, primero los comprobaré. Cualquier duda, queja o sugerencia, pueden enviarla a mi correo electrónico juang@clubnintendomx.com Nos leemos el siguiente número, donde seguro ya estaremos ansiosos por probar lo que Nintendo mostró en el E3. ¡Hasta pronto!

Aquí es cuando apantallas al mundo.

Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.

Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.

Lighter.Brighter.

NINTENDO DS. Lite

©2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp. TM ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

Compañía: **Atlus** Desarrollador: **Banpresto** Categoría: **RPG**

Los juegos RPG cada vez ganan más frescura gracias al Nintendo DS, y Summon Night es prueba de ello.

GRÁFICOS ★★ SONIDO ★★½ GAMEPLAY ★★½ HISTORIA ★★½ DIFICULTAD ★★

RANKING CN 8.5

Atlus es una compañía que desde hace unos meses ha mostrado un gran apoyo a las consolas de Nintendo, y juegos como **Trauma Center** o **Baroque** son una clara muestra. Pues bien, esta tendencia no sólo se mantiene, sino que aumenta en oferta al lanzar **Summon Night Twin Age** para Nintendo DS, un juego RPG que se diferencia del resto gracias a su historia y a su agradable *gameplay*, una combinación que se espera lo mande directo a la cima del género.

Peleando por la supremacía

En el mundo siempre habrá una lucha por superarse día a día... aunque a veces no sea de la mejor manera, como es el caso de la historia de **Summon Night**, donde los humanos compiten con una raza extraña a la que se le conoce como Kaskuza; siempre han tenido conflictos, por lo que en uno de muchos enfrentamientos, los terrícolas lograron expulsarlos de su hábitat. Desde ese momento parecían estar en paz, aceptando su realidad, o al menos eso era lo que aparentaban.

Las prácticas comunes entre los humanos son las invocaciones y conjuros, que les permiten llamar a seres de otras dimensiones para usarlos en sus enfrentamientos con otras razas; es tan común esto que a nadie le sorprende, pero cuando todo parecía estar mejor para los humanos, una chica realiza una invocación algo "rara", en la que desata fuerzas que no puede controlar, provocando el caos en la isla que habitan. Después de esto, la joven desaparece, todo mundo piensa lo peor, pero ella está bien; la cuida un joven de nombre Aldo, quien parece ser la persona que ella invocó.

Ella le comenta que es **Reiha**, la chica responsable de la inestabilidad del lugar, y que para que todo regrese a la normalidad, debe ayudarle. Como puedes darte cuenta, la trama está muy bien elaborada, dejando el misterio del lugar de origen de **Aldo**, lo que te mantiene atento a todo el juego, además, claro, de la historia de otros personajes, que dan como resultado un gran título.

Evolucionar o estancarse

La compañía sabía muy bien que para lograr hacer frente a obras como **Final Fantasy IV** debía innovar en cuanto a *gameplay*, por lo que desarrollaron un sistema basado en el uso del *Stylus* y la pantalla táctil, que nos permite controlar todo lo que ocurra en pantalla con tan sólo tocarla.

Quizá no sea tan completo como el que se maneja en **Ninja Gaiden**, pero sí simplifica bastante las labores cotidianas de todo RPG, como cambiar de personajes o elegir algún ataque, lo que te deja tiempo para otras actividades como desarrollar una estrategia o colocar de manera correcta a tu equipo en el área de combate, para lo cual se ha incluido un pequeño mapa en la parte superior, que te permite observar todo.

Además de esto, cuando ataquemos a algún enemigo, podremos incrementar el daño que le causemos al marcar ciertos movimientos con el *Stylus*. Esto es parecido a lo que se hiciera hace algunos años con **Super Mario RPG**; primero daremos la orden de marcar un ataque y cuando esté se ejecute, deberemos tocar al enemigo al mismo tiempo que nuestro personaje, lo cual si se hace de manera correcta puede ser la diferencia entre avanzar o regresar al último *save point*.

Si en algún momento tienes dudas respecto a cómo marcar los ataques o conjuros, podrás revisarlos en un menú especial, donde te indican de manera clara los trazos que debes realizar con el *Stylus*, así que no te preocupes en memorizarlos, siempre van a estar disponibles para cuando requieras efectuarlos.

Toda la acción se va a representar en la pantalla inferior, donde tendrás acceso inmediato a todo tu inventario así como a los integrantes de tu *party*; en la superior podrás ver aspectos como el mapa de la zona en la que te encuentres, algunos menús y el estatus de tus compañeros, para que al momento de los duelos sepas perfectamente qué movimiento te conviene más y no te pases horas pensando qué es lo que realizarás, además de que te permite una gran variedad de estrategias gracias a la pantalla táctil.

Una invocación perfecta

Aunque es de los juegos que no hacen mucho ruido, podemos asegurarte que **Summon Night Twin Age** es de los mejores juegos que saldrán esta temporada para Nintendo DS, ideal para todo tipo de videojugador, incluso para los que nunca le han dado una oportunidad al género de los RPG. Un gran trabajo el realizado por Atlus, realmente excepcional; ojalá llegara pronto esta serie al Wii, no cabe duda de que el Wiimote le permitiría alcanzar grandes alturas.

Una serie con historia

- El primer juego que salió para consolas de Nintendo fue **Summon Night Swordcarft Story** para el Game Boy Advance, que tardara más de dos años en aparecer en América desde su debut en Japón, lo cual ocurrió en el 2006.
- Cuando la serie llegó al Nintendo DS, se trataba de un *remake* del primer juego de la serie, aparecido para un sistema de 32 bits en el año 2000. Muchas son las personas que consideran superó al original.
- **Summon Night Twin Age** es el tercer juego en aparecer para la consola de doble pantalla, pero es el primero en poseer una historia completamente original.

Los expertos comentan...

Master

A pesar de ya tener su tiempo en el medio, la serie **Summon Night** nunca había sido tan popular como lo es ahora, en buena medida gracias al empuje que le ha dado el Nintendo DS; la verdad es que es una saga muy original, y **Twin Age** lo confirma, tiene una historia muy bien estructurada, con sobresaltos en momentos adecuados, que te mantienen atado al sistema hasta ver el final. Sé que muchos de ustedes están ansiosos por terminar **Final Fantasy IV**, pero debo decirles que **Summon Night** es un juego que no le pide nada a la obra de Square Enix.

Crow

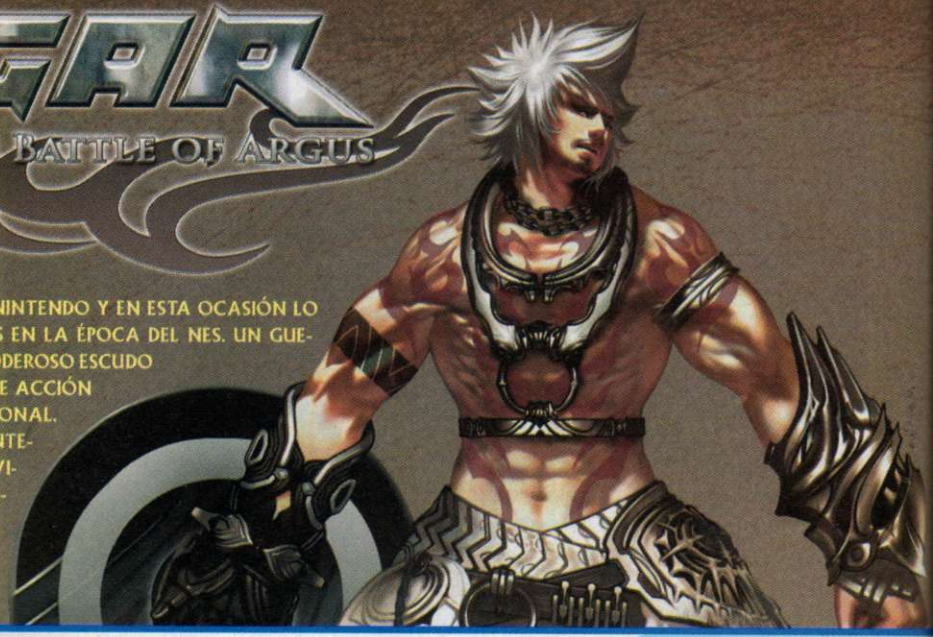
Luego de que Atlus nos ofreciera dos adaptaciones de esta saga de RPG/estrategia para el Nintendo DS, ahora ya se deciden por algo totalmente original, con una historia que te atrapará desde el inicio. El diseño de personajes, con sus conflictos y situaciones por desarrollar, vuelven a este juego una pieza atractiva para todo tipo de videojugador. El estilo de batalla se realiza bajo el esquema de estrategia por turnos, con lo que necesitas ubicar a tus personajes en un mapa para que puedan aplicar sus acciones con facilidad.

Panteón

En esta ocasión tenemos un título más que nos ofrece un sinnúmero de aventuras en las que podrás realizar magias, invocaciones y visitar mundos extraordinarios, característicos de este género; lo mejor de todo es que se implementó muy bien la forma de jugar utilizando el *Stylus* para ofrecer una experiencia fuera de lo ya reciclado. Tal vez no tenga el renombre de un **Final Fantasy**, pero sí es un respiro por tener una trama y personajes originales y no ser una secuela más de una franquicia conocida. Esta es una recomendación muy buena.

© 2008 TECMO

RYGAR
THE BATTLE OF ARGUS



TECMO SIGUE APOYANDO A LAS CONSOLAS DE NINTENDO Y EN ESTA OCASIÓN LO HACE CON UNA DE SUS FRANQUICIAS EXITOSAS EN LA ÉPOCA DEL NES. UN GUERRERO DE LEYENDA PORTARÁ NUEVAMENTE SU PODEROSO ESCUDO PARA ADENTRARSE EN UNA AVENTURA LLENA DE ACCIÓN EN UN MUNDO COMPLETAMENTE TRIDIMENSIONAL. RYGAR THE BATTLE OF ARGUS ES UNA OPCIÓN INTERESANTE PARA LOS FANS DE LOS JUEGOS DE MOVIMIENTO CONSTANTE, AQUÍ ENCONTRARÁS DIFERENTES ESCENARIOS CON ENEMIGOS DE TODAS DIMENSIONES Y HABILIDADES QUE TRATARÁN DE DETENER TU VALIENTE CRUZADA.

GRÁFICOS ★★½ | SONIDO ★★½ | GAMEPLAY ★★½ | HISTORIA ★★½ | DIFICULTAD ★★○

RANKING CN◇ 7.0

¡AVENTURA ÉPICA AL MÁXIMO!

Hace muchos ayeres, Tecmo nos sorprendió con un título para Arcadia que te mantenía en constante movimiento con su rápida acción y envolvente *gameplay*; de todos lados aparecían enemigos que te atacaban sin cesar y sólo contabas con tu valor y una de las armas más singulares del mundo de los videojuegos; **Rygar** era el nombre de esta increíble joya que ofrecía una manera de jugar ágil y entretenida. Posteriormente, se adaptó al NES con un *gameplay* menos rápido, pero también muy desafiante porque tenías que explorar más lugares y conseguir ítems para progresar en la empresa. Ahora, después de un buen rato de espera, por fin tenemos una secuela de esta magnífica serie que llega al Wii para demostrar que siempre se puede mejorar lo "inmejorable".

EN UN TIEMPO LEJANO...

Rygar: The Battle of Argus es una aventura que combina la exploración en mundos en 3D y conserva toda la acción de sus antecesores. No se trata solamente de un juego más para explotar la franquicia, sino de ofrecernos una experiencia totalmente fresca y evolucionar el concepto de **Rygar** a un nuevo nivel en donde podrás deambular por escenarios inmensos rebosantes de elementos interactivos y destructibles, todo muy bien caracterizado al estilo grecorromana, con lugares y personajes inspirados en estas culturas y mitologías; así que no te sorprendas cuando seres de fantasía aparezcan para hacerte frente, tu deber es salir bien librado mientras que defiendes a tu imperio.

UN HÉROE, UN OBJETIVO

La misión de **Rygar** es defender a la Isla de Argus de los titanes y demás enemigos que la acechan, además, como todo buen héroe épico, él debe rescatar a la **Princesa Harmonia**. Para lograr la difícil empresa, este guerrero cuenta con su Diskarmor para enfrentar cualquier peligro y sobrevivir en las peligrosas tierras que están llenas de monstruos legendarios y personajes dispuestos a detenerte. El control Remote del Wii te permitirá tener un total control de tus acciones y que vivas la experiencia como si estuvieras tú mismo allí. Controlar a **Rygar** es muy sencillo, pues con el Nunchuk puedes moverte y realizar movimientos básicos, mientras con el Remote puedes ejecutar ataques y movimientos especiales con tu Diskarmor.

Compañía: **Tecmo**
Desarrollador: **Tecmo**
Categoría: **Acción**

LA DISKARMOR

Seguramente –y si no jugaste alguno de los **Rygar** anteriores-, te preguntarás qué es la Diskarmor, pues te comentaremos que a diferencia de los héroes convencionales que traen su espada para enfrentar a los enemigos, **Rygar** posee esta arma que es una especie de escudo sujeto a una cadena; visto de una manera poco ortodoxa, la Diskarmor es como un yo-yo gigante que sirve tanto para atacar, como para que el personaje principal pueda realizar otras acciones con ella. Al lanzarla, puede golpear y cortar a quien esté dentro del rango de alcance, mientras que regresa a su dueño para volver a ser arrojada nuevamente.

Conforme vas explorando la isla y derrotando enemigos, podrás juntar diversas mejoras para tu Diskarmor para hacerla más poderosa; adicionalmente puedes equiparla para que realices nuevas acciones con ella como sujetarte de extremos lejanos o bien, columpiarte y así cruzar abismos, por ejemplo. Como podrás imaginarte, las habilidades y funciones de esta arma son variadas y en ellas se enfoca la mayor parte del *gameplay* del juego.

¿SOUVENIRS PARA EL VIAJE?

Usando tu Diskarmor podrás explorar cada rincón de la isla, mientras que vas derrotando y eliminando a un sinnúmero de enemigos diferentes; asimismo, podrás ir consiguiendo distintas mejoras para tu arma y así poder tener acceso a lugares a los que anteriormente no podías pasar. Además de las cosas necesarias para completar el juego, tienes la opción de poder encontrar cosas extras para la galería como fotos y películas. También podrás seleccionar la etapa que desees una vez que la hayas pasado, así podrás jugar cada vez que quieras las escenas.

SÓLO PARA VALIENTES

Rygar: The Battle of Argus es una de esas opciones que no podemos dejar de recomendarte; el *gameplay* es muy bueno y en cuestión de gráficos y música también sorprende; ya tenía tiempo que esperábamos una buena evolución de la serie **Rygar** y vaya que Tecmo nos dejó satisfechos con el resultado. Si buscas una experiencia notable, no dudes en darle un buen vistazo; es ideal para los fans de las aventuras y la acción que estén cansados de los mismos héroes de siempre.

Rygar en el pasado...

Seguro que existen muchas personas que en su vida han escuchado de este juego, pero en su tiempo fue uno de los mejores que se podían encontrar para el NES.

- **Rygar**, 1986, es un juego de Arcadia que salió en Japón con el nombre Argus no Senshi (literalmente traducido como "*Guerrero de Argus*"); aquí la Diskarmor se controla de manera más sencilla y te protege también al hacerla girar sobre de ti. La acción es en 2D y aunque tiene pocas plataformas, tiene un *gameplay* rápido en donde tu deber es llegar siempre al final de la escena.

- Para la versión de NES, que llegó en 1987, se implementó un modo doble de jugar, con acción en 2D en las escenas normales y un modo de exploración con vista "por arriba". También se pueden ir consiguiendo elementos para ir progresando en la misión, pero es sumamente difícil por carecer de batería o password para salvar los avances.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Este es de los títulos que por motivos raros no habían tenido secuela, pero por fortuna eso ya es cosa del pasado, porque ahora tenemos una nueva versión para Wii, que además de revivir a esta serie, se ha logrado crear un *gameplay* que permite disfrutar del juego usando los controles del Wii, que dicho sea de paso, le quedan como anillo al dedo, es más, en alguna otra consola no sería lo mismo, lo recomiendo para todos los que buscan algo diferente.

CROW

Luego de una intensa aventura en el NES, **Rygar** regresa a Nintendo con una misión exclusiva para el Wii. Gráficamente se podría comparar con lo que vimos en **Soul Calibur Legends**, tiene un *gameplay* de movimiento libre que te dará opción para realizar distintos movimientos con tu escudo de poder. La historia no es muy compleja, siendo la acción de las batallas lo que resulta más atractivo en este juego. Chécalo si buscas un buen rato de entretenimiento.

PANTEÓN

Si te perdiste el Museo que publicamos hace algunos ayeres, seguramente no sabrás que ya hubo **Rygar** para otros sistemas más; pero no te apures, puedes vivir las emocionantes aventuras de este concepto remasterizado en el que tendrás que poner a prueba tu astucia, habilidad y valentía para lograr cumplir con tu destino. Es hora de dejar descansar a los héroes comunes y corrientes, **Rygar** es una experiencia nueva que no te decepcionará.

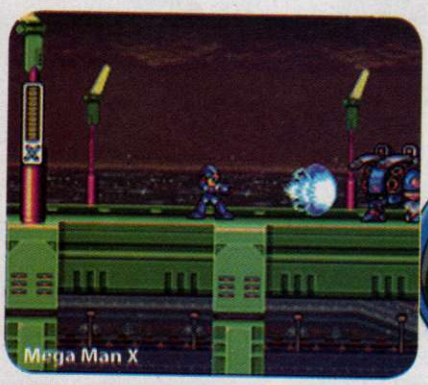
CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

Bienvenidos sean al Cementerio de Videojuegos; pasen por su propia voluntad y disfruten su estancia en la más nostálgica de las secciones. Mi nombre es Panteón, y seré su guía por los pasillos de la remembranza. Bienaventurados son aquellos jugadores que saben valorar los títulos de antaño, pues ellos disfrutan más las maravillas tecnológicas de hoy; por esta razón, en esta ocasión voy a tratar unos temas polémicos que la otra vez surgieron en una charla con otros colegas coleccionistas de videojuegos antiguos; se trata de asuntos que, sin quererlo, los veteranos del control tratamos muy seguido cuando nos reunimos en las retas o simplemente conversamos, especialmente cuando hay algún jugador casual presente, o el clásico que se deja llevar por los gráficos y no ve que realmente lo que interesa de un videojuego es la diversión. Sin más preámbulos, voy a comenzar; así que pongan atención y pronto tendrán más argumentos para defender a sus juegos clásicos favoritos.

¿Se pierde algo con la evolución gráfica?

Todos los que realmente sabemos de apreciar un juego, entendemos que es mucho más importante que un juego sea divertido por su *gameplay* y no por sus gráficos; no me malinterpreten, no quiero hacer a un lado los títulos más nuevos, sino enfocarme a lo que es la diferencia que se nota cuando juegas una nueva versión o secuela, y terminas prefiriendo la entrega anterior. Como ejemplo tenemos a la saga de **Mega Man X**; este héroe tuvo una gran popularidad cuando se dio su gran salto del NES al SNES, pues era una experiencia totalmente increíble por su estilo de juego mejorado y gráficos impresionantes; pero ciertamente hubo un cambio drástico cuando salió la cuarta entrega de esta serie, pues quisieron hacer todavía más llamativos los diseños de los personajes y cometieron el error –en mi opinión- de olvidarse del modo de juego. Es bien sabido que a partir de **Mega Man X4** ya no se juega igual, y esto se puede notar muy bien en la colección que salió para el GCN. Cada vez las armaduras de **X** son más y más ostentosas y se pierde el sentimiento especial del héroe sencillo que alguna vez fue; una cosa es que quieran implementar cosas nuevas al concepto, y otra es que te vendan un juego que te va a aburrir rápidamente, pero eso sí, se ve "más bonito".

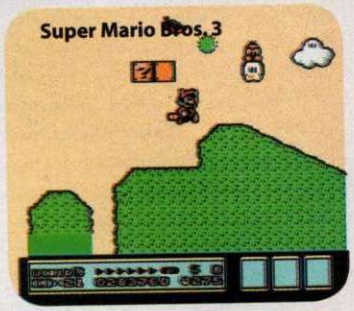


Más ejemplos

Otro ejemplo de esto es **Mario Kart**; bien es sabido que la evolución del SNES al N64 de esta serie fue algo notable, pues se pudieron crear pistas más complejas que se prestaban a un modo de juego más agresivo y con un *replay value* todavía mejor que la versión original; pero en el caso de la de **Double Dash!!**, la mayoría de los jugadores con los que he platicado me dicen que efectivamente se perdió mucho de la diversión que caracterizaba a esta serie. Efectivamente, los gráficos son mejores y hay más personajes y pistas y demás, pero el *gameplay* fue alterado mucho y simplemente no se juega con el mismo gusto que antes, y la idea de conectar varios GCN sólo es una distracción de la verdad: **Double Dash!!** no superó, ni alcanzó siquiera el factor de diversión de la versión de N64, pero lamentablemente muchos no tuvieron chance de compararlos porque sólo conocieron el más nuevo. Si tienen oportunidad, descarguen **Mario Kart 64** para su Consola Virtual y verán lo magnífico que era y notarán que es mucho más agresivo y divertido, inclusive que la versión de Wii. Obviamente en gustos se rompen géneros, pero cuando se trata de alguien que sí sabe, se entiende el porqué de estas afirmaciones.

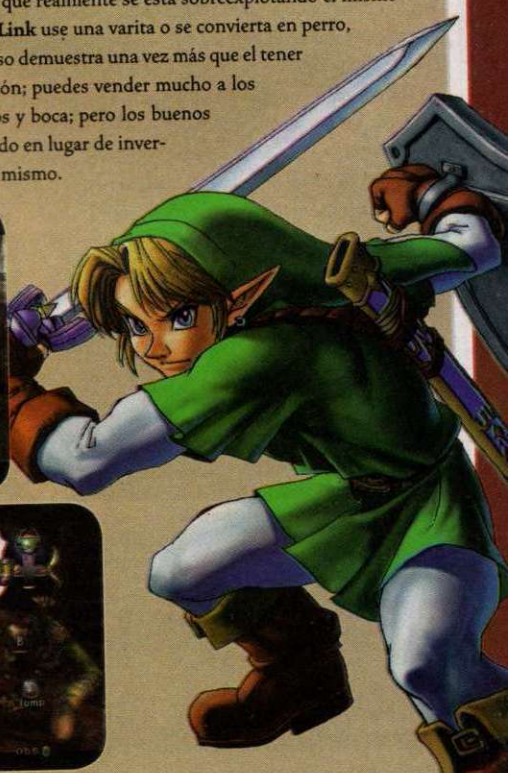
Mejor... pero no tanto

Ahora tenemos otro ejemplo que hará brincar a muchos, pero, reitero, hay que saber entender el porqué de las cosas antes de arrojar jitomates... Muchos hemos vivido la experiencia de viajar más allá de las estrellas en **Super Mario Galaxy**; esta increíble aventura tiene las agallas de ser original en un tiempo en el que la mayoría se va con la idea de que un buen juego es una corretiza entre varios personajes con armas en primera persona para ver quién le dispara a los demás y ya, aunque luego digan: *"ya no sé ni pa´ dónde jalo"*; pero hay que dejar bien en claro una cosa: si hay un juego que la mayoría recuerda, inclusive los papás y mamás es sin lugar a dudas el conocido "**Mario** de la colita". **Super Mario Bros 3** es, definitivamente, EL juego de plataformas; sencillamente no ha habido un título de la serie que nos emocione más al controlar al plomero bigotón (con la excepción de **Super Mario 64**), y a pesar de todos los avances gráficos y de su novedosísimo control, **Super Mario Galaxy** puede o no llamar la atención, pero es raro quien resista la tentación de jugar esta magnífica obra del gran Shigeru Miyamoto.


Super Mario Bros. 3

Super Mario Galaxy

A ver, fans, preparen sus jitomates, porque ahora me sigo con la saga legendaria. Aunque muchos no lo quieran aceptar, la mejor de todas las versiones de **Zelda** sigue –y al parecer seguirá siendo- **The Ocarina of Time**. Los fans y no tan fans hemos comprobado una cosa muy importante que algunos todavía se rehúsan a creer: ni el *look* de **Powerpuff Link**, ni el maravilloso despliegue gráfico de **Twilight Princess** cubren del todo la verdad de que realmente se está sobreexplotando el mismo *gameplay* de **Ocarina of Time**. No importa que **Link** use una varita o se convierta en perro, simplemente se trata de un **OoT** "Reloaded" y eso demuestra una vez más que el tener gráficos más llamativos no siempre es la solución; puedes vender mucho a los fans que no lo notan; o se tapan los ojos, oídos y boca; pero los buenos jugadores prefieren conservar su cartucho dorado en lugar de invertir en un disco más que, al fin y al cabo, será lo mismo.



Cambio de *gameplay*... ¿bueno o malo?

Ahora bien, pasemos a otra cosa. Olvidémonos un poquito de lo obvio, que los gráficos no interesan cuando se trata de diversión. Muchas veces, por querer darle un cambio a una serie y que se vea fresca y atraiga a otros jugadores, echan a perder el concepto y ya no es lo que alguna vez nos hizo emocionarnos. Para ejemplo, tengo a los héroes adolescentes verdes de caparazón; puedes preguntarle a quien quieras y notarás que un 85% aproximadamente prefieren el estilo que predominó hasta el SNES en los juegos de las **Teenage Mutant Ninja Turtles**, el *Beat 'em Up!* con muchísima acción y rápido *gameplay* cooperativo para uno o varios jugadores. Los títulos que salieron en el Nintendo GameCube son buenos, pero para ser sinceros, no igualan a los anteriores. Mi favorito sigue siendo el **TMNT IV: Turtles in Time**, pues conjuga todo el concepto de estos personajes y te mantiene al borde de tu asiento de principio a fin; no como las versiones más nuevas en donde se pierde mucho la cooperación entre jugadores y ya no tiene tanta acción.

Otro ejemplo de un cambio radical en el concepto es **Ninja Gaiden**, pues con la salida de las nuevas versiones ajenas a la serie original de NES se perdió mucho del concepto del ninja que todos conocíamos y queríamos. Aun con el estilo de juego del NDS, el rapidísimo *gameplay* que nos hizo estremecernos y azotar el control en la trilogía de 8 bits quedó en el pasado, dejando una brecha muy marcada entre ambas series. Es por esto que muchas veces he mencionado el mismo adagio: "si no está roto, no lo arregles"; es mejor que no le cambien nada –aun cuando es con una buena intención-, y que dejen el estilo tal y como nos gusta.

Y como siempre objetivo, les daré mi opinión acerca de una serie que en lo particular me gusta mucho, pero siento que no debió tener un cambio tan radical en su *gameplay*: **Godzilla Destroy All Monsters Melee**, que es uno de mis juegos favoritos de peleas y que disfruto mucho jugándolo en compañía de mi familia; pero sí tengo que decir que no me gustó del todo el control de **Godzilla: Unleashed!** porque se pierde un poquito el dinamismo de los encuentros. A pesar de que tiene muchos más monstruos, ciudades y demás, hacer los combos que se podían lograr en **DAMM** es sumamente complicado al estar teniendo que hacer ademanes con el Remote. Me gustó mucho el juego, pero habría quedado mejor si se hubiera conservado el modo tradicional.

Game Over

Con esto hemos llegado al final de un paseo más por el Cementerio; la próxima ocasión les hablaré de un excelentísimo juego que nos sorprendió hace ya varios ayeres y que ya estará listo para descargarse en la Consola Virtual, así que no se lo vayan a perder. Los invito muy atentamente a que traten de darse tiempo entre rounds para platicar con sus amigos y familiares y así poder comparar puntos de vista acerca de los diversos videojuegos que nos gustan; de esta manera podremos mejorar como jugadores y tendremos más tolerancia y respeto por los demás. ¡Hasta la próxima!

ESPECTACULAR

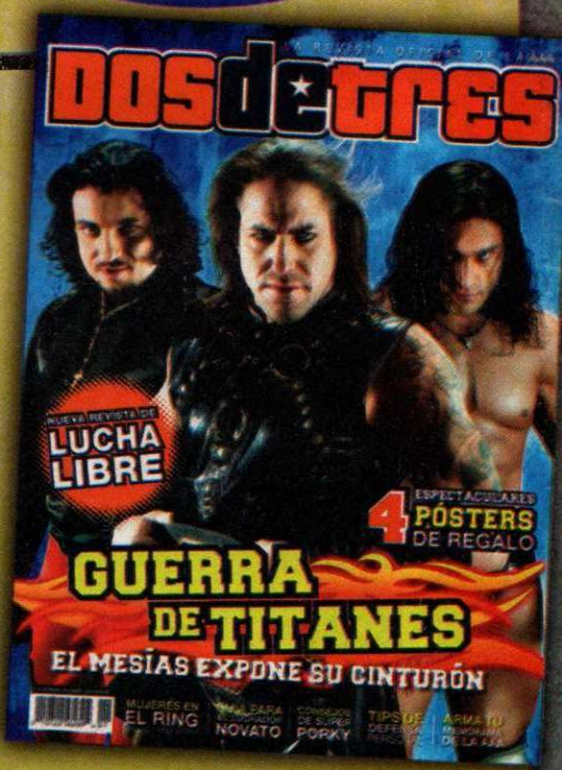
¡VIVE TU PASIÓN POR LAS LUCHAS!

dosdetres

LA REVISTA OFICIAL DE LA AAA

APRENDE LAS MEJORES TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL

DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE TUS LUCHADORES FAVORITOS



1 Compañía: **Tecmo** Desarrollador: **Team Ninja** Categoría: **Acción**

NINJA GAIDEN
DRAGON SWORD

CADA AÑO SALEN CIENTOS DE JUEGOS, PERO MUY POCOS CORREN CON LA SUERTE DE MARCAR UN LEGADO, DE SER EL COMIENZO DE ALGO GRANDE, DE VOLVERSE REFERENCIA EN EL MEDIO; TAL ES EL CASO DE LA SERIE NINJA GAIDEN DE TECMO, QUE NOS PRESENTA PARA NINTENDO DS SU CAPÍTULO MÁS RECIENTE, SUBTITULADO DRAGON SWORD.

© 2008 TECMO

GRÁFICOS ★★ SONIDO ★★½ GAMEPLAY ★★½ HISTORIA ★★½ DIFICULTAD ★★

RANKING CN 8.5

HACE DOS DÉCADAS...

Muchas personas no deben recordarlo, pero el comienzo de esta gran serie se dio en 1988 para Arcadias, aunque pocos meses después apareciera en el NES con un éxito similar al de sagas como **Castlevania** o **Final Fantasy**. En total vimos tres capítulos en el sistema de ocho bits y desde entonces no había vuelto a aparecer un título basado en las aventuras de este ninja para consolas de Nintendo, hasta ahora, 20 años después. Pero ha valido la pena, pues el Nintendo DS tiene todo lo necesario para que disfrutemos de una entrega memorable, al igual que las anteriores.

El personaje principal sigue siendo el ninja **Ryu Hayabusa**, quien debe encontrar ciertas piedras mágicas para posteriormente hallar una espada, así es, la **Dragon Sword**. El camino, como es una tradición, no será para nada sencillo, mucho menos cuando tu compañera desaparece al poco rato de haber iniciado la aventura, pero debes sobreponerte y encontrarla lo antes posible.

Por lo que te acabamos de contar, pareciera que la historia es de lo más normal, el punto menos fuerte del juego, pero no es así, es tan sólo el comienzo de una interesante trama que te aguarda muchas sorpresas, las cuales se revelarán a medida que vayas avanzando.

UNA ESPADA EN TUS DEDOS

Cuando se anunció este juego creímos que sería parecido a lo que vimos en el NES pero con mejores gráficos y armamento; por fortuna estábamos equivocados; el Team Ninja desarrolló un *gameplay* no sólo innovador, sino también atrayente, en el que ha hecho uso de manera increíble de la pantalla táctil.

Por principio de cuentas, aquí no vas a tomar el Nintendo DS de la forma tradicional, sino como si se tratara de un cuaderno, al estilo de **Brain Age**. En la pantalla del lado izquierdo tienes un mapa que indica tu posición así como la de los enemigos, además de otros datos como el nombre del lugar y el marcador que lleves hasta ese momento. Mientras tanto, en la pantalla derecha verás a **Ryu**, los enemigos, jefes, en fin, toda la acción se concentra en esta pantalla, que aunque de entrada pareciera que no tienes un gran campo de visión, te acostumbras a la manera en como se presentan los hechos que vas viviendo en la historia.

Para mover a Hayabusa no usas botones ni el Pad, simplemente el *Stylus*; al deslizarlo por la pantalla **Ryu** seguirá ese camino, haciendo del traslado algo bastante sencillo. Los ataques funcionan bajo un sistema similar, si tocas a un enemigo en pantalla le lanzarás estrella, pero si realizas "cortes" sobre él, lo atacarás con tu espada; lo interesante de esto está en que dependiendo la dirección de las líneas que traces, será el tipo de ataque que hagas, de modo que si los combinas bien podrás lograr jugadas espectaculares.

Además existe otro tipo de técnicas más avanzadas, como el tocar con el *Stylus* la parte superior de la pantalla para saltar, y ya estando en las alturas, tocar a algún enemigo para dañarlo. Los conjuros no podían quedar fuera; éstos los podrás realizar siempre y cuando tengas llena tu barra para tal función; si cumples con este requisito aparecerá en pantalla una figura geométrica que deberás remarcar con el *Stylus* para usar bolas de fuego, por ejemplo. Usa todo este tipo de poderes especiales sólo cuando te encuentres rodeado de enemigos o con los jefes; con rivales normales sólo los estarías desperdiciando.

Una aventura única

Ninja Gaiden Dragon Sword es un juego impecable en todos los apartados, siendo el que más destaca el *gameplay*, que supone la verdadera evolución de esta añeja saga, permitiéndole estar muy cerca de alcanzar la perfección con este título. Sin importar que conozcas o no sus orígenes, Ninja Gaiden para Nintendo DS es un juego que debes poseer, lo disfrutarás de principio a fin gracias a todos los detalles que lo conforman.

Como es toda una tradición en la serie, la historia se te relatará en Cinemas Display.

Datos secretos del mundo ninja

- En 1995 Tecmo lanzó **Ninja Gaiden Trilogy**, un cartucho para el Super Nintendo donde se contenían los juegos originales que aparecieron para NES; las mejoras se tenían en cuanto al sonido y a un ajuste en la dificultad, que te permitía avanzar sin tantos problemas.
- El protagonista de la historia, **Ryu Hayabusa** es sin duda uno de los personajes más emblemáticos de Tecmo, por lo que no han perdido la oportunidad de utilizarlo en otra de las grandes series de la compañía, **Dead or Alive**, de Arcadia, donde aparece como personaje seleccionable.
- El desarrollador de esta serie, Tomonobu Itagaki, siempre ha sido una de las personas más influyentes del medio, a veces con declaraciones no tan afortunadas, pero siempre tiene algo que decir. Hace tan sólo unas semanas renunció a Tecmo, por lo que el que aparezcan secuelas de **Ninja Gaiden** para cualquier plataforma, podría no ocurrir en un muy buen tiempo.

Los expertos comentan...

MASTER

La trilogía del NES de **Ninja Gaiden** es de mis series favoritas, no tanto los títulos nuevos que habían salido para otras consolas, ya que pienso que se perdió la esencia del juego; era como una copia de los últimos **Castlevania** o **Devil May Cry,** pero por fortuna para esta versión de Nintendo DS se han corregido ciertos aspectos convirtiéndolo en una auténtica joya, que busca dejar antecedentes con base en su originalidad e innovación.

CROW

Con algunos retrasos en su fecha de salida, **Ninja Gaiden Dragon Sword** por fin llega al Nintendo DS. Sus puntos clave son la facultad de jugarlo totalmente con la pantalla táctil, utilizando el *Stylus* para generar los movimientos y ataques especiales del personaje. Gráficamente nos muestra un ambiente tridimensional, diferente a lo que vimos en las primeras entregas de NES. De hecho, se trata de una continuación de las recientes aventuras de **Ryu Hayabusa** que coordinó **Tomonobu Itagaki** antes de su salida de Tecmo.

PANTEÓN

Junto con **Castlevania**, **Ninja Gaiden** es de mis series favoritas del NES, y esperaba pacientemente una adaptación que mantuviera viva la esencia de aquellos años, lo que por fin he encontrado en esta versión para Nintendo DS, que a decir verdad, es de los mejores juegos que podrás encontrar para el sistema, donde la acción no para ni un solo segundo, lo que te hace estar atento a todo lo que ocurra si es que quieres rescatar a tu compañera de las garras del enemigo; es un juegazo.

ÚLTIMA PÁGINA

EN SEPTIEMBRE LA FUERZA ESTARÁ CON NOSOTROS

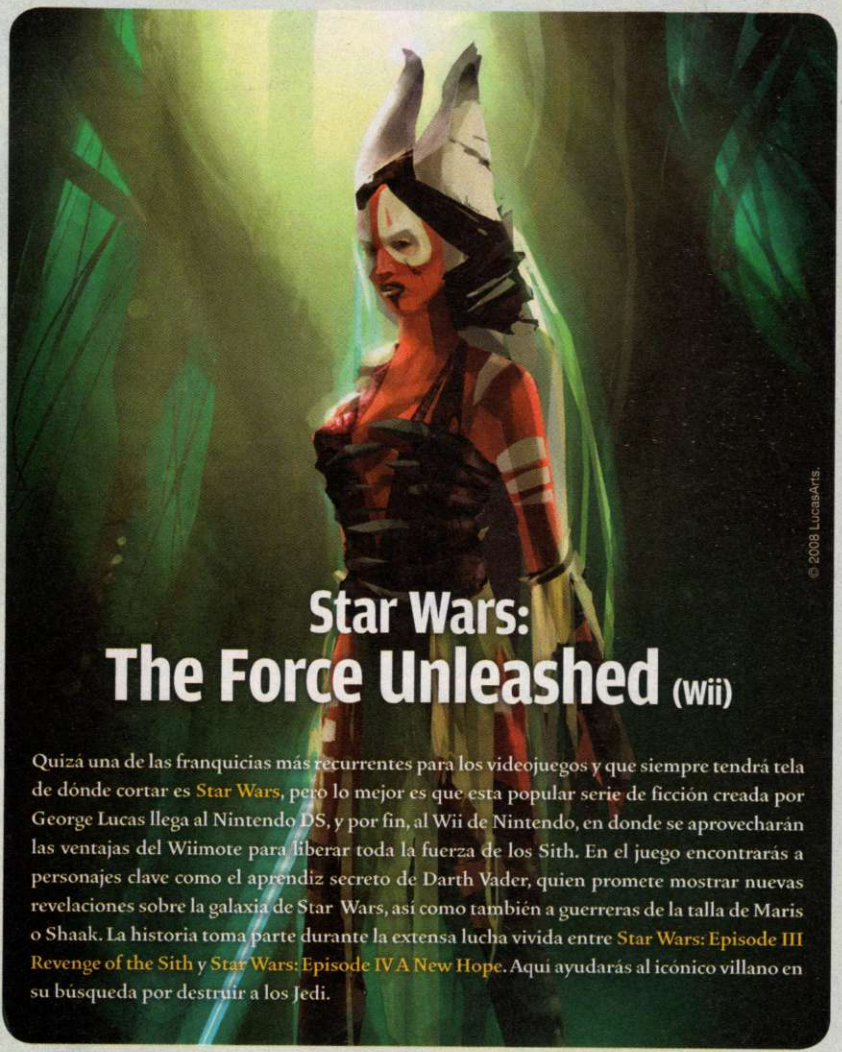
Por ahora llegamos al final de una edición más de Club Nintendo en, donde revisamos títulos tan interesantes como la nueva versión de Madden, en la que notamos una mejora agradable en el *gameplay*, así como en la definición de la imagen y We Ski, título que aprovecha las ventajas de la Wii Balance Board que primeramente vimos con WiiFit. Pero la siguiente revista será especial, pues te mostraremos lo mejor que se vio durante la Electronic Entertainment Expo 2008, la cual regresó al Centro de Convenciones de Los Ángeles, así como lo mejor de los juegos que ya podrás estrenar para tus consolas preferidas.

Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift (NDS)

El nombre de **Final Fantasy** se traduce en calidad y es lo que esperamos muchos de los fans de la serie, aunque no siempre obtenemos los que queremos. En este caso, con la línea **Tactics**, no ha habido una entrega que nos dejara con una mueca en el rostro, al contrario, las historias y el *gameplay* son tan buenos que el estilo de estrategia se vuelve ágil y atractivo para todo tipo de jugadores. Como podrás ver en la imagen, gráficamente supera a la versión anterior de Game Boy Advance, agregando efectos especiales que sólo el Nintendo DS puede lograr. Para esta entrega, regresan muchos de los personajes conocidos; sus trabajos y funciones no tienen mucho cambio, logrando una verdadera continuidad en la franquicia.

Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (Wii)

Al parecer, la compañía Square-Enix aprovechó esta temporada para lanzar varios títulos de la serie **Final Fantasy** para las consolas de Nintendo; ya hemos visto la cuarta entrega de la saga principal, así como la secuela de estrategia y esta nueva aportación de Fables. La historia nos narra que **Cid** (uno de los personajes o nombres más recurrentes de **Final Fantasy**), junto con sus compañeros cazatesoros, los chocobos, llegan a una extraña aldea donde la gente se comporta extraña, al parecer el tiempo ha pasado sin mayores efectos y sus habitantes piensan que el olvido es la clave de la felicidad. Tu misión será crear calabozos en sus mentes para ayudarlos a recordar y así puedan volver a vivir con la verdadera felicidad que han olvidado.



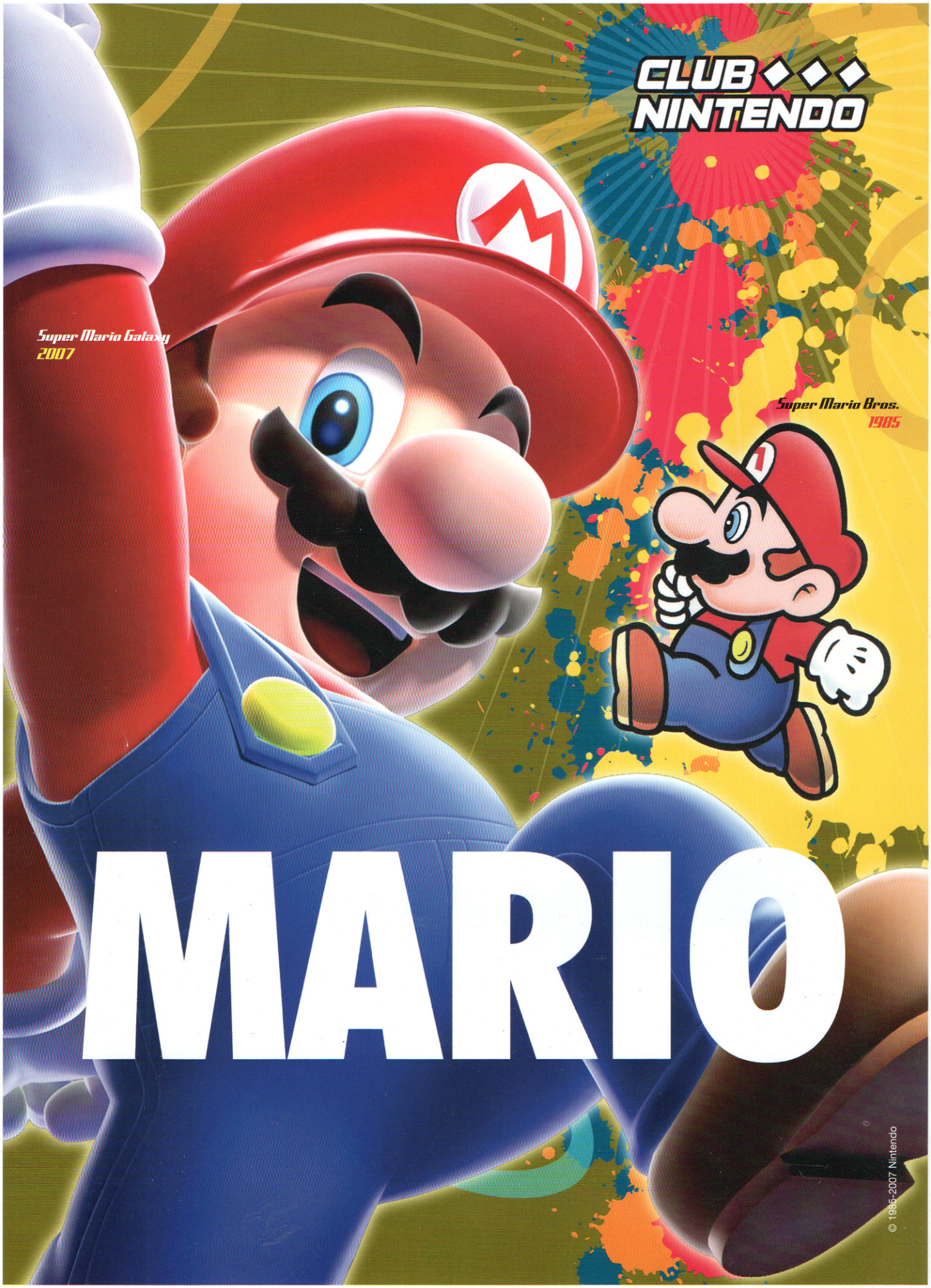
Star Wars: The Force Unleashed (Wii)

Quizá una de las franquicias más recurrentes para los videojuegos y que siempre tendrá tela de dónde cortar es Star Wars, pero lo mejor es que esta popular serie de ficción creada por George Lucas llega al Nintendo DS, y por fin, al Wii de Nintendo, en donde se aprovecharán las ventajas del Wiimote para liberar toda la fuerza de los Sith. En el juego encontrarás a personajes clave como el aprendiz secreto de Darth Vader, quien promete mostrar nuevas revelaciones sobre la galaxia de Star Wars, así como también a guerreras de la talla de Maris o Shaak. La historia toma parte durante la extensa lucha vivida entre Star Wars: Episode III Revenge of the Sith y Star Wars: Episode IV A New Hope. Aquí ayudarás al icónico villano en su búsqueda por destruir a los Jedi.

Trauma Center: Under the Knife 2 (NDS)

Si tu sueño es convertirte en uno de los cirujanos más prometedores del país, **Under the Knife 2** es una opción atractiva que te pone en la sala de urgencias para realizar todo tipo de operaciones a través de la pantalla táctil. Obviamente, como buen médico, tu pulso y coordinación serán vitales, si fallas, tu paciente no quedará muy contento. Nuevamente **Derek** y **Angie** están de regreso para enfrentar uno de sus mayores retos. Luego de las guerras que ha vivido África, la calma por fin se mira en el horizonte, pero quedan muchos problemas en las colonias, así que la ayuda médica mandará a su mejor elemento para que auxilie a un campo de refugiados.

CLUB NINTENDO
Super Mario Bros.
1985
Mario Party 8
2007
TOAD
© 1985-2007 Nintendo


CLUB NINTENDO
Super Mario Galaxy
2007
Super Mario Bros.
1985
MARIO
© 1985-2007 Nintendo